http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 6 - 975 ptas - 5'86 €



Metropolis Street Racer

Llega el simulador de coches más realista de la historia

ChuChu Rocket!

Ya está aquí el primer juego On-line para consola

Gratis
DreamKey 1.5
Navegador de Internet en castellano

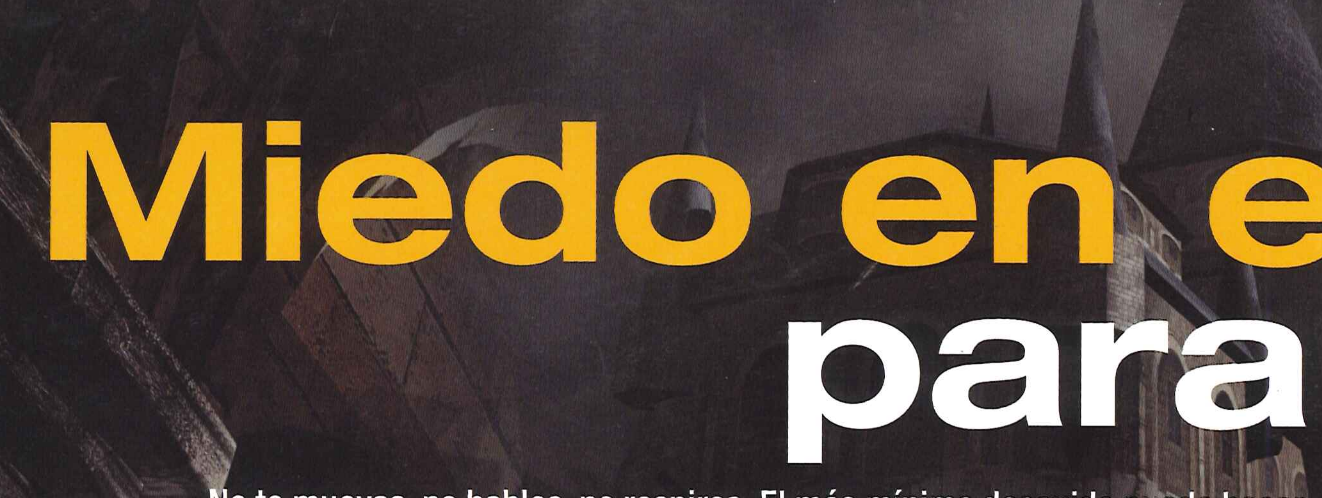
8 424094 810048 00006

CODE: VERONICA
El terror reside en Dreamcast

DREAMON VOL.9: INCLUYE 4 FANTÁSTICAS DEMOS JUGABLES Y VÍDEOS DE ECCO Y STAR WARS: POD RACER

V-RALLY 2 • WWS 2000 EURO EDITION • FUR FIGHTERS • 4 WHEEL THUNDER

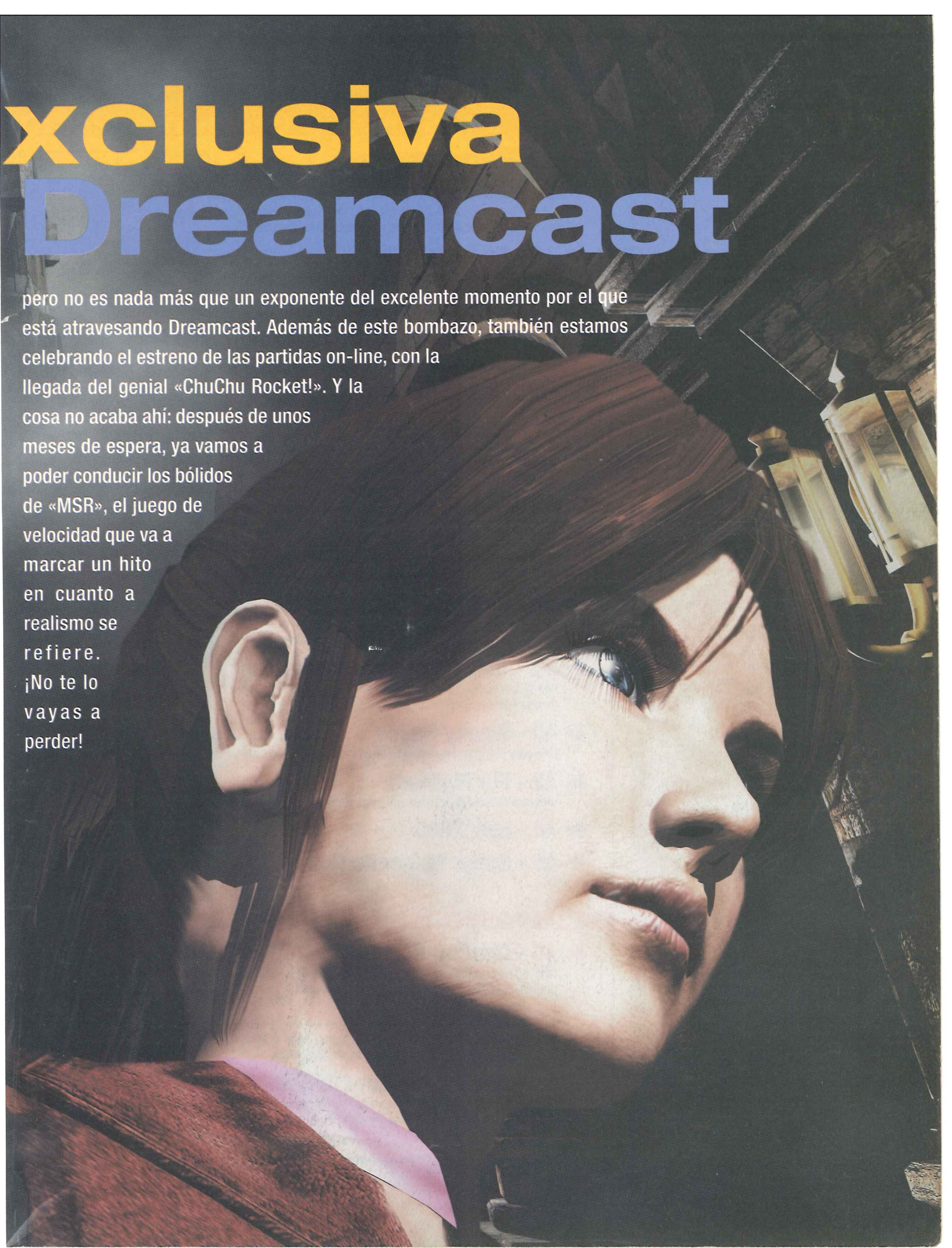
Miedo en e
para



No te muevas, no hables, no respires. El más mínimo descuido puede hacer que decenas de zombies ataquen tu Dreamcast, y esta vez no va a ser como las anteriores. Ahora hablamos de «Resident Evil Code: Veronica», el primer juego de la serie de terror que Capcom ha programado en exclusiva para nuestra consola. No se trata de uno más: es el mejor de todos, y sólo los usuarios de la máquina de Sega van a poder sentir todo su poder. Va a ser el mes que viene, y además de ofrecernos los mejores gráficos de la saga, vendrá con los textos en nuestro idioma. La noticia sería ya excelente por sí sola,

xclusiva Dreamcast

pero no es nada más que un exponente del excelente momento por el que está atravesando Dreamcast. Además de este bombazo, también estamos celebrando el estreno de las partidas on-line, con la llegada del genial «ChuChu Rocket!». Y la cosa no acaba ahí: después de unos meses de espera, ya vamos a poder conducir los bólidos de «MSR», el juego de velocidad que va a marcar un hito en cuanto a realismo se refiere. ¡No te lo vayas a perder!



Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Francisco Javier Mariscal y Oscar Lera
Colaboradores: Daniel Turienzo y Enrique Gilsanz
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Andrés Blázquez
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI
Depósito Legal: M-41509-1999



Hobby Press es una empresa
de **Grupo Axel Springer**



Sumario

Número 6 - Junio 2000

















Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 9

Presented by


©Sega Europe,Ltd. 1999,2000

Demos Jugables:

▶ V-Rally 2: Expert Edition



En la demo jugable de «V-Rally 2» vas a poder comprobar toda la fuerza que encierra el juego de Infogrames. Un largo circuito a tu disposición, con todas las vistas disponibles. Lánzate a la pista y destroza el cronómetro.

▶ WWS 2000 Euro Edition



¿Hace un partido de clubes entre el Arsenal y St. Etienne, o uno de selecciones con Inglaterra y Alemania? **AVISO IMPORTANTE:** Esta demo no funciona con la consola configurada en castellano. Cambiadla a cualquier otro idioma.

▶ Fur Fighters



Prueba a jugar una partida con estos alocados y simpáticos animalejos. Reta a un amigo en una partida a dobles. Un laberíntico escenario cargado de las más estrafalarias y potentes armas te está esperando.

▶ 4 Wheel Thunder



Dos circuitos, con dos coches a elegir en cada uno de ellos. Poco más se puede pedir para una demo que te transporta de un plumazo a estas carreras de jeeps y buggies con un marcado estilo arcade.

En este número te regalamos DreamKey 1.5 Tu navegador para Internet

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**



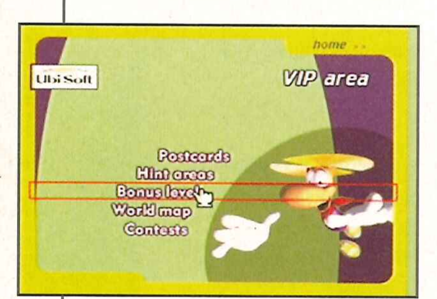
El secreto de Lara

¿Quieres saber cómo hace para estar tan guapa?

Una dieta equilibrada, varias horas de entrenamiento diario, un mínimo de ocho horas de sueño... Hasta ahora, pensábamos que éstas eran algunos de los trucos de Lara para mantenerse en forma. Sin embargo, nuestra heroína se guardaba un secreto para estar más guapa que nunca, y ahora por fin lo ha hecho público en un anuncio que se ha emitido en televisión: la fórmula de su belleza se llama Dreamcast, ni más ni menos. ¿Qué os pensabais?

Rayman es un experto navegando por Internet

Ya están disponibles los niveles on-line exclusivos





Los jugadores de la versión de «Rayman 2» para Dreamcast ya podemos bajarnos de Internet los tres niveles extra que Ubi Soft nos ha preparado en exclusiva.

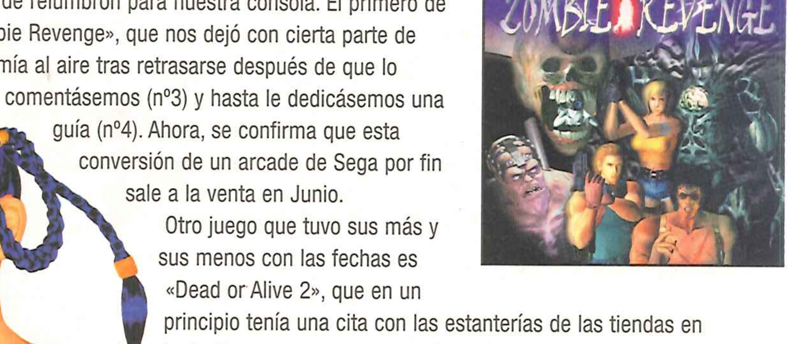
Para hacerlo, no hay más que elegir la opción Internet del menú del juego, que nos lleva directamente a la página web de «Rayman 2»: www.rayman2dc.com

Una vez allí, hay que entrar en la "VIP Area" y seleccionar "Bonus level" para descargarlos a nuestra Visual Memory.

A la hora de escribir esta noticia sólo estaban disponibles los dos primeros, y para que os hagáis una idea, uno de ellos es un matamarcianos llamado Menezis, en el que las distintas naves son letras del abecedario.

A vueltas con el calendario

«Zombie Revenge», «Nightmare Creatures 2» y «Dead or Alive 2» aclaran sus fechas de salida



Este mes podemos resolver los problemas con el calendario de tres títulos de relumbrón para nuestra consola. El primero de ellos es «Zombie Revenge», que nos dejó con cierta parte de nuestra anatomía al aire tras retrasarse después de que lo comentásemos (nº3) y hasta le dedicásemos una guía (nº4). Ahora, se confirma que esta conversión de un arcade de Sega por fin sale a la venta en Junio.

Otro juego que tuvo sus más y sus menos con las fechas es «Dead or Alive 2», que en un principio tenía una cita con las estanterías de las tiendas en Junio. En su caso, aunque por los pelos, llegamos a tiempo de anunciaros la nueva fecha de salida en la preview que dábamos el mes pasado: será a finales de Julio, casi Agosto, cuando podamos disfrutar de sus trepidantes peleas.

Por último, Konami nos ha confirmado que «Nightmare Creatures 2» estará finalmente a la venta en los últimos días de Junio o los primeros de Julio. De estos dos últimos títulos encontraréis información en nuestro próximo número.



rumor

En las páginas de Internet dedicadas a los juegos arcade hemos encontrado comentarios que hablan de un posible estreno de **«SOUL CALIBUR 2»** el próximo verano. El juego, que correría sobre la placa Naomi, tendría muchas posibilidades de llegar después a Dreamcast, pero ni Namco ni Sega han dicho todavía nada acerca del tema.

soul reaver

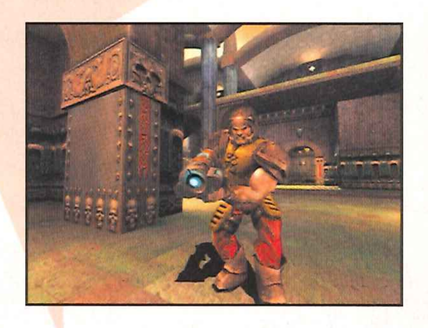
Aunque comenzó siendo un rumor, ya es casi definitivo que Eidos nos traiga la segunda parte de **«LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER»**. Al cierre de este número, se especulaba con que el juego sería presentado en el E3. Os lo diremos el mes que viene.

QUAKE III

aumenta la lista de juegos on-line

Ya está plenamente confirmado que habrá una versión para Dreamcast





Ya es definitivo: los usuarios de Dreamcast tendremos el privilegio de poder jugar a «Quake III: Arena». Finalmente va a ser la propia Sega la encargada de traer el juego a nuestra consola, lo que nos permitirá disfrutar de las emocionantes partidas on-line que ya han causado furor entre los usuarios de PC.

La versión de Dreamcast está siendo puesta a punto con nuevas texturas y un mayor colorido que en el original, y además va a tener la gran ventaja de que nos permitirá enfrentarnos a los usuarios de PC que instalen el parche correspondiente.

Con la confirmación de este nuevo título, que viene a unirse a otros ya anunciados como «Phantasy Star Online», «Half-Life» o «Black & White», las partidas por Internet comienzan a ser toda una realidad en nuestra consola.

Sega pondrá en marcha una red de recreativas

Las pruebas comenzarán en Japón este verano

Sega ha desvelado sus planes para conectar a través de Internet varios salones recreativos japoneses. El objetivo a corto plazo es que docenas de personas puedan jugar en red a distintos arcades de lucha, atletismo, carreras, etc., y para ello Sega piensa poner en marcha una conexión con fibra óptica que permitirá la transmisión de datos a gran velocidad.

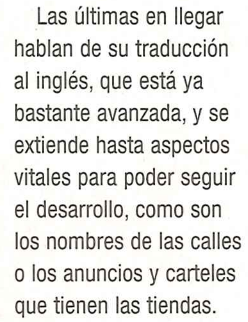
La red va a comenzar a funcionar a modo de prueba el próximo mes de Julio, y aunque en un primer momento estará limitada a cuatro salones de Tokio, la intención de nuestra compañía favorita es crear un gran espacio de juegos virtual que al final incluya aproximadamente doscientas salas de recreativas. ¿Os imagináis lo que pueden ser esas partidas?

Rio Hazuki da clases de inglés

La traducción de «Shenmue» está cada vez más avanzada







Seguimos pendientes de todas las noticias que genera la adaptación del genial «Shenmue» de cara a su lanzamiento en el mercado occidental.

Las últimas en llegar hablan de su traducción al inglés, que está ya bastante avanzada, y se extiende hasta aspectos vitales para poder seguir el desarrollo, como son los nombres de las calles o los anuncios y carteles que tienen las tiendas.

Como ya os podéis imaginar, una tarea de esta envergadura exige reprogramar determinados niveles del juego, pero al menos nos asegura que «Shenmue» saldrá de Japón. Como siempre, la gran pregunta sigue siendo: ¿hablará Hazuki, su protagonista, también en castellano?

¿Conoces a Cyprien?

Ubi Soft anuncia «Evil Twin: Cyprien´s Chronicles»

Esto de hablar de los nuevos proyectos de Ubi Soft se está convirtiendo en una reconfortante costumbre mes tras mes. En esta ocasión, tenemos el placer de presentaros a Cyprien, un pequeño huérfano que va a protagonizar «Evil Twin: Cyprien´s Chronicles», una mezcla de acción y aventura que está siendo desarrollada por la compañía In Utero y va a ver la luza a finales de año.

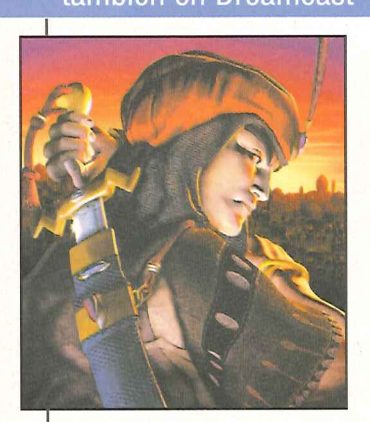
El argumento transportará al protagonista a un mundo de ensueño sobre el que pesa una terrible amenaza, y precisamente nuestra misión será descubrir de qué se trata.



Con el fin de cumplir nuestra misión, tendremos que buscar pistas, interactuar con otros personajes y también luchar tras convertirnos en Super Cyprien, la personalidad guerrera del chavalín. Todo en medio de un escenario de misterio y fantasía muy en la línea de los cómic actuales, que creará el ambiente perfecto para que nos metamos en el papel.

Saludos, alteza

«Prince of Persia 3D», también en Dreamcast



Era uno de los rumores que circulaban con más intensidad por Internet, y ahora por fin se ha visto confirmado: vamos a tener una versión de «Prince of Persia 3D» para Dreamcast.

El juego, que salió a la venta para PC hace unos meses, es una puesta al día tecnológica de uno de los títulos más clásicos de la historia, y parece que tendrá algunas novedades interesantes cuando llegue a la máquina de Sega. La principal de todas será un cambio en su estilo, que haga que el desarrollo esté más orientado hacia la acción, algo que sus creadores estiman más conveniente para los usuarios de consola.

¡MÁS SONIC A LA VISTA!

¿Vienen nuevos juegos del puercoespín azul?



La vuelta del genial Sonic al primer plano de la actualidad es cada vez más probable: a la hora de cerrar este número, parece casi seguro que tengamos dos nuevos juegos suyos en preparación para Dreamcast. El primero de ellos podría llamarse «Sonic Square», y se trataría de una gran reunión estelar de diversos personajes de Sega para competir en varios mini-juegos al estilo del divertido «Mario Party» (Nintendo 64).

El segundo título sería nada más y nada menos que «Sonic Adventure 2», la continuación del fabuloso juego que protagonizó en Dreamcast.

A la hora de cerrar este número, todavía no hay nada confirmado, pero es más que probable que Sega nos saque de dudas en la próxima feria E3 de Los Angeles. ¡No dudéis en leer nuestro siguiente número para confirmarlo!

Acclaim nos pone a cien por hora

La compañía anuncia el lanzamiento de una versión de «Vanishing Point»

Buenas noticias para los amantes de los coches y la velocidad. Acclaim nos ha confirmado que está programando una versión de «Vanishing Point» para nuestra consola, y que la tendremos lista para acelerar a tope en el próximo mes de Agosto.

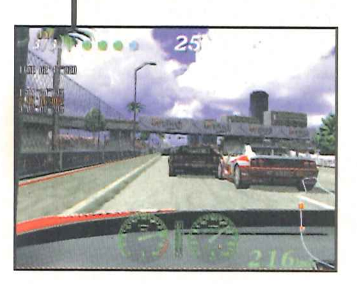
Se trata de un simulador que pone un acento especial en el realismo, y no sólo por la lista de coches que incluye en su lujoso garaje, con modelos pertenecientes a marcas tan conocidas como Porsche, Aston Martin o Jaguar, sino también por el avanzado engine que utiliza. Cuentan que ha sido desarrollado en colaboración con ingenieros especializados, y que gracias a ello el comportamiento de los vehículos, tanto del nuestro como de los contrarios, será como el de los verdaderos. ¡Ya estamos deseando pisar el acelerador!



¡Festival arcade!

«F355 Challenge» y «American 18 Wheeler», otras dos recreativas que viajan a Dreamcast





A la vista del éxito de títulos tan famosos como «Sega Rally 2» o «Crazy Taxi», Sega va a seguir adelante con la política de conversiones de sus arcades de más éxito.

Los próximos juegos en llegar a Dreamcast van a ser «Ferrari 355 Challenge», un espeluznante simulador de carreras que nos pondrá al volante de uno de estos bólidos, y «American 18 Wheeler», un juego en la línea de «Crazy Taxi», pero protagonizado por enormes camiones de gran tonelaje.

Como de costumbre, es casi seguro que las versiones que aterricen en nuestra consola incluyan diversas novedades y mejoras con respecto a las que se pueden jugar en los mejores salones recreativos.

Salta el caso VIRTUAL ON

¿Llegarán a España los robots luchadores de Sega?



Hasta hace pocos días estábamos convencidos de que «Virtual On: Oratorio Tangram», el juego de combates on-line de Sega, no iba a salir nunca de Japón.

Sin embargo, en un movimiento sorpresa, Activision ha anunciado que se va a encargar de distribuir el juego en Estados Unidos, y nos ha roto todos los esquemas. ¿Significa esto que también lo vamos a tener en Europa? ¿Podremos luchar con uno de estos robots a través de Internet también desde España? No os preocupéis: en los próximos meses seguro que se aclaran todas nuestras dudas.

CITA EN EL E3

El mundo del videojuego se reúne en Los Angeles

La soleada California es un lugar ideal para ir de vacaciones o... para que se reúnan las principales compañías de videojuegos y nos enseñen sus proyectos. Hablamos de la Electronic Entertainment Expo (E3), claro, que se ha celebrado en Los Angeles del 11 al 13 de Mayo.

Las fechas de cierre de la revista nos han impedido incluir un reportaje, pero el próximo mes os contaremos todo lo que se vio allí.

deportes

Los Juegos Olímpicos de Sidney, el acontecimiento deportivo más importante del año, van a tener también su videojuego oficial. Se llamará «SIDNEY 2000», y está siendo programado por Eidos. Pronto os daremos un avance en profundidad de este simulador.

Dreamarena más divertida que nunca

¿Has visto los juegos del portal de Dreamcast?

Cada mes que pasa, entrar en Dreamarena se vuelve más entretenido. En las últimas semanas, Sega ha incluido en su portal exclusivo varios mini-juegos, para que podamos pasar muy buenos ratos. Podemos probar suerte con un rompecabezas de Sonic, las cuatro en raya, el típico juego de las parejas o incluso echar una partida a los barcos. ¡Y hay sorteos de premios para los mejores!

Además, con motivo de la próxima Eurocopa, se va a poner en marcha una liga llamada Fantasy Football. Los participantes podrán crear su propio equipo con jugadores de las distintas selecciones, registrarlo y competir por llevarse el título. El resultado dependerá de la puntuación de los futbolistas después de cada partido.

El "dreamer" que resulte ganador de la liga, viajará a Sudamérica para ver un partido de la Copa América.





Los juegos más esperados

¿Quieres saber los títulos que triunfarán en los próximos meses?

En un breve descanso entre partida y partida, por aquello de las ampollas que nos hace el mando, nos vino a la cabeza una pregunta interesante: ¿cuáles son los mejores juegos que van a llegarnos en los próximos meses? Tras hacer un exhaustivo repaso a las listas de lanzamientos de las distintas compañías para nuestra consola, éstos son los cinco títulos que, en nuestra opinión, van a poner las listas de éxitos al rojo vivo de aquí al próximo verano:



«Resident Evil. Code: Veronica» (Junio). La obra maestra de Capcom está a punto de llegar a España. ¡Mami tengo mucho miedo!



«Virtua Tennis» (Sept.). Ni Agassi, ni Sampras, ni nada. El mejor tenis del mundo se va a jugar en este fabuloso arcade de Sega.



«Dead or Alive 2» (Julio). Tecmo y Acclaim nos van a calentar el verano con las luchadoras más sexys y demoledoras del planeta.

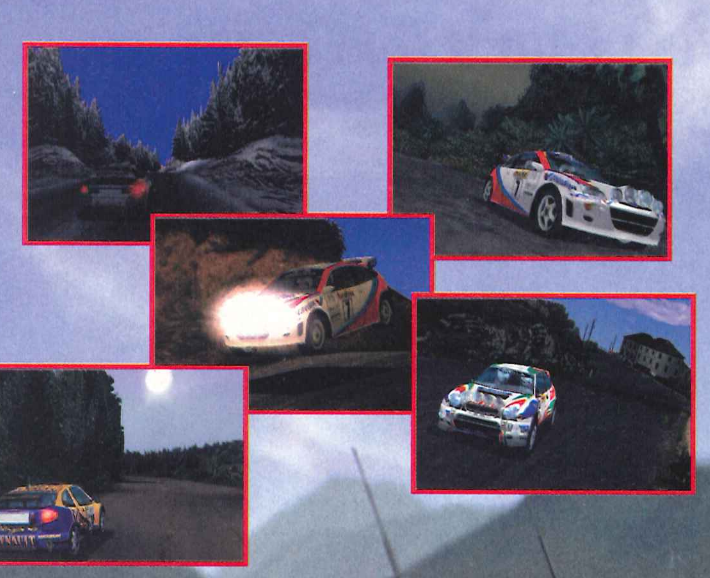


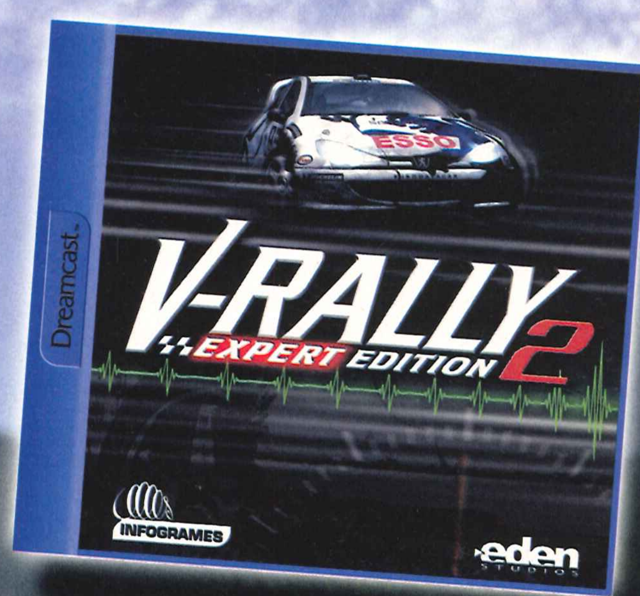
«MSR» (Junio). Por fin llega el simulador de coches más realista de la historia. Escenarios y coches de lujo para un juego vertiginoso.



«Space Channel 5» (Sept.). Poneros guapos, porque tenéis una cita inexcusable para bailar sin parar con la atractiva Ulala.

V-RALLY 2 EXPERT EDITION





POTENCIA SIN LIMITE PARA TU DREAMCAST

También disponible en PlayStation y próximamente en PC CD



Distribuido por:
INFOGRAMES España

ULALA Superstar

La protagonista de SPACE CHANNEL 5, dispuesta a conseguir que todos movamos el esqueleto

Imaginaos la situación: en el siglo XXIII, una raza extraterrestre nos invade con la intención de esclavizar a todos los seres humanos, y sólo hay una persona capaz de evitarlo. ¿Un soldado tipo Rambo? ¿acaso un héroe con súper-poderes? Pues no señor, el futuro de la humanidad está en manos de una reportera de lo más sexy, que viste minifalda naranja y botas de plataformas. ¿Y con qué armas cuenta la señorita para evitar que estos malditos alienígenas se salgan con la suya? ¿rayos láser? ¿desintegradores espaciales quizás? Bueno, estooo... tiene un micrófono y baila como los ángeles, ¿con eso será suficiente?

Aunque lo parezca, esto que os acabamos de contar no es ningún cachondeo. Se trata del argumento de «Space Channel 5», y la chica en cuestión se llama Ulala, una atractiva heroína virtual que lo tiene todo para convertirse en un nuevo fenómeno de masas cuando por fin aterrice en España: una imagen rompedora, capaz de hacer que se derrita cualquier corazón y sobre todo mucha, mucha marcha.

¿Queréis que hablemos de fechas? Está bien, tenemos el placer de anunciaros que va a ser en Septiembre cuando disfrutemos de toda la marcha de este juego musical de Sega, que ya ha atrapado en sus redes a miles de fans japoneses. Y eso que su mecánica es de lo más simple: se trata de repetir los pasos de baile que dan los extraterrestres, unas secuencias de movimientos al estilo del conocido juego Simón. Lo que ocurre es que el ritmillo de la música y las geniales animaciones de los personajes mientras bailan, con mención especial para los movimientos de nuestra guapísima Ulala, van a conseguir que «Space Channel 5» se convierta en una de las experiencias "jugátiles" más divertidas y adictivas que hayamos probado nunca.

De momento, éste es un primer avance de lo que vendrá después del verano. Que no os quepa duda de que «Space Channel 5» va a dar mucho que hablar en los próximos meses, y estad preparados, porque Ulala se va a convertir en la nueva estrella femenina del universo Dreamcast. ¿Habrá alguien que pueda resistir su tremendo encanto?



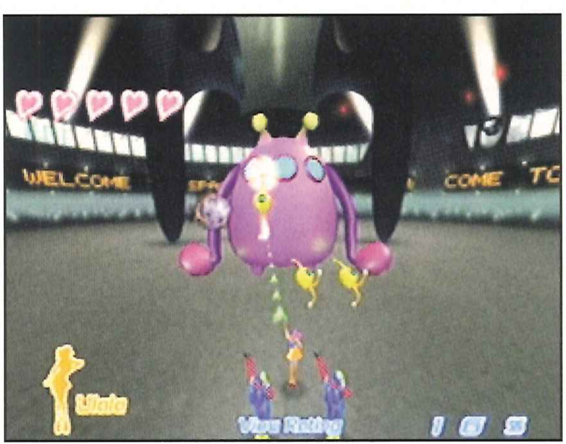




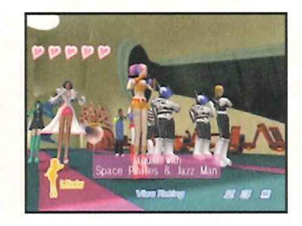
Las animaciones de Ulala en el juego son geniales. Ningún personaje se mueve con el ritmo de esta chica, que va a romper corazones en nuestro país.











¡Tetsuya Mizuguchi nos habla sobre la chica de moda!

Por si no lo sabéis, el programador de «Space Channel 5» es Tetsuya Mizuguchi, el genio de cuya imaginación han salido juegos como «Sega Rally 2».

Sorprende un poco que un tipo así sea capaz de crear un juego con tanto ritmo como éste, y con un bombón como Ulala como protagonista, ¿verdad? Pero da igual, el caso es que nosotros no paramos hasta que logramos ponernos en contacto con él y hacer que nos contestase a unas preguntas indiscretas sobre la chica que va a maravillar al personal cuando sus bailes lleguen aquí el próximo mes de Septiembre:

-Revista Oficial Dreamcast: ¿De dónde te vino la inspiración para crear a Ulala? ¿Hay alguna chica real que pueda ser considerada la modelo de Ulala?

-Tetsuya Mizuguchi: No hay ninguna persona real en la que esté basada Ulala específicamente, pero hemos estudiado cuidadosamente a un montón de chicas...no en nuestra vida privada...¡es parte de nuestro trabajo!

-ROD: ¿Puedes decirnos cinco adjetivos para definirla?

-T.M.: Sexy, mona, apasionada, segura de sí misma y ambiciosa. Quiere ser la mejor reportera del espacio, ¡¡pero no le haría la pelota a nadie para conseguir lo que quiere!! (risas).

-ROD: ¿Cuántos años tiene? ¿Tiene novio?

-T.M.: Tiene 22 años, y ha tenido algunos novios antes, pero ahora mismo está sola.

-ROD: ¿Dónde aprendió a bailar?

-T.M.: En discotecas y conciertos de música

-ROD: ¿Crees que se puede convertir en un nuevo fenómeno como Lara Croft? ¿Estás pensando utilizar una Ulala real para promocionar el juego?

-T.M.: Definitivamente sí. Ya tenemos una Ulala real en Japón y EEUU. ¡Incluso hay una famosa Drag Queen que viste como ella en Tokio!

-ROD: ¿¡Puedes darnos su teléfono, por favor!?

-T.M.: Es un secreto, pero su dirección de correo electrónico es: Ulala@spacechannel5.com.



Japón descubrió la "Ulalamanía"

Los japoneses ya se han rendido ante el irresistible encanto de Ulala, que ha logrado convertirse en todo un fenómeno de masas en el país del sol naciente.

La fiebre por la protagonista de «Space Channel 5» es tan grande, que sus miles de fans tienen la oportunidad de comprarse todo tipo de objetos relacionados con el juego: desde disfraces como los que llevaban estas chicas de la izquierda en el pasado Tokyo Game Show (y no os perdáis al menda vestido de alienígena), hasta camisetas con la cara de Ulala, pasando por discos con la banda sonora, libros, muñecos, etc. Es toda una locura, ¡y lo mejor de todo es que cada vez la tenemos más cerca de España!






POR PRIMERA VEZ
UNA CONSOLA
VA A UNIR

A MILLONES
DE EUROPEOS

Drea

DREAMCAST ES LA PRIMERA CONSOLA DE LA HISTORIA QUE PERMITE JUGAR ON-LINE

Al incorporar un módem de serie, todos los usuarios de España, Reino Unido, Francia y Alemania, podrán jugar entre ellos con sólo conectar su consola a la línea telefónica. En tiempo real. Como si estuvieran uno al lado del otro. A través de Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet de Dreamcast, navegarás por Internet. Podrás enviar correo electrónico, chatear y conocer y hacer amigos por toda Europa. O rivales de juego, si así lo prefieres.
www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492











UP TO 6 BILLION PLAYERS

Atracción fatal

Descubre el terror sin límites de «illbleed»



Climax Graphics, la misma compañía que programó «Blue Stinger», enseñó en el pasado Tokyo Game Show un vídeo de su nuevo proyecto para Dreamcast: «illbleed», una aventura de terror con una pinta espeluznante. Ahora, nos han llegado ya las primeras imágenes del juego, para que comprobéis por vosotros mismos su tremenda calidad.

El argumento de «illbleed» nos va a meter en un insólito parque de atracciones, donde nuestro objetivo será sobrevivir a las pruebas más terroríficas y peligrosas que podáis imaginar. Intentarlo merecerá la pena, porque hay un millón de dólares de premio para el que consiga salir de allí con vida. Un dato adicional, pero importante, es que nadie lo ha logrado hasta ahora...

A partir de este planteamiento, el juego seguirá la misma línea de otras aventuras de este tipo (seguro que ya estáis pensando en la serie «Resident Evil»), pero introduciendo algunas novedades importantes.

Podremos movernos libremente por las diferentes atracciones, siempre que el miedo no nos paralice, claro, pero el desarrollo contendrá un nivel de violencia visual bastante más alto. Además, contaremos con un medidor de las pulsaciones del corazón, que subirán cada vez que nos demos un susto. Si llega a estar a tope, podremos tener un infarto y morir. Por eso, nuestro objetivo será evitar cualquier sobresalto utilizando los datos sobre la vista, el oído, el olfato y un sexto sentido que ofrecerá el llamado "Horror Monitor", y que nos ayudará a superar los malos tragos que se nos presenten.

Tiene buena pinta, ¿verdad? Lo único malo es que todavía tendremos que esperar hasta el próximo Otoño para poder disfrutar pasándolo terriblemente mal con el juego de Climax Graphics. Sin embargo, esperamos que nos den un avance mucho más en profundidad del juego en el próximo E3.

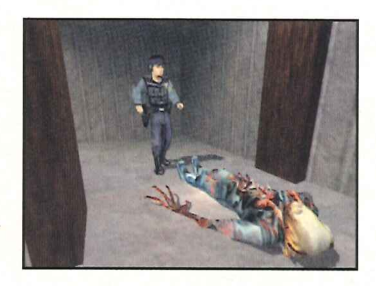
En la parte superior de la pantalla podéis ver el "Horror Monitor", que marca distintas constantes para vigilar el ritmo de los latidos del corazón.

Cuentan que el nivel de violencia de «illbleed» va a ser bastante alto. Mirad esta imagen y juzgad vosotros mismos.

¡Arrasador!

▷▷ Half-Life

Nuevos detalles sobre la conversión más esperada







Pese a que habrá decenas de monstruos como éstos tratando de hacernos picadillo, estamos deseando que caiga en nuestras manos una copia de «Half-Life». Si todo va bien, podremos jugarlo este verano.



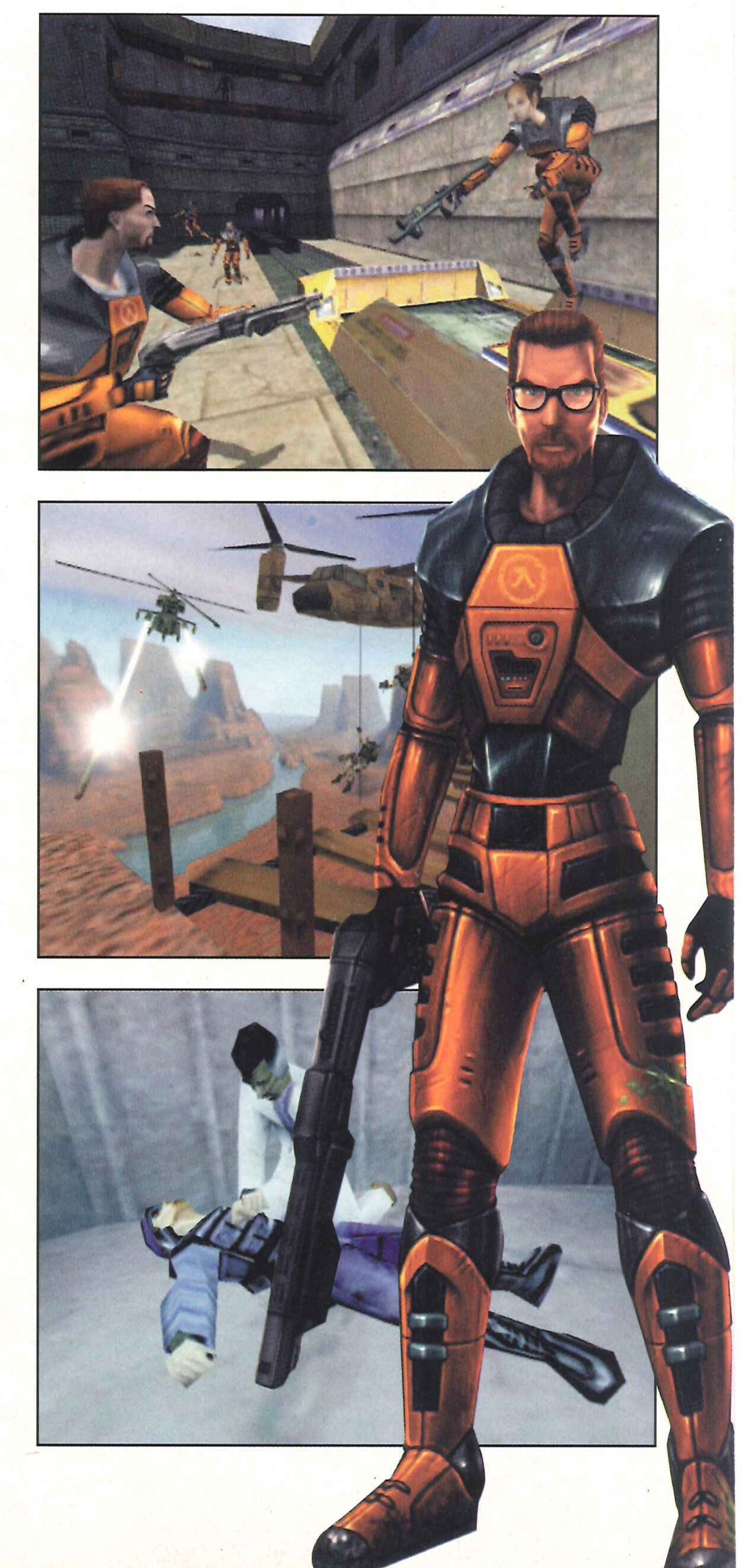
«Half-Life» está cada vez más cerca de Dreamcast. Nuestra versión del que muchos consideran el mejor juego para PC está siendo puesta a punto por Gearbox Software, Valve y Captivation Digital Laboratories con un objetivo bien definido: mejorar el original.

El argumento de este shoot'em up subjetivo nos llevará a las instalaciones secretas de Black Mesa, un centro de investigación en el que los científicos han descubierto una puerta que comunica con otra dimensión. Sin embargo, algo fallará, y bandadas de criaturas terroríficas se colarán en nuestra realidad. Nuestra misión será sobrevivir en este caos, enfrentándonos no sólo a los monstruos, sino también a las fuerzas de élite enviadas por el gobierno para que nadie, sea humano o no, salga vivo de la base.

Las mejoras se centrarán sobre todo en el aspecto gráfico, e incluirán más polígonos en los personajes, mayor realismo en las animaciones, y efectos de luz más brillantes. Además, los enemigos mantendrán la formidable inteligencia artificial que ya tenían en la versión de PC, y que ha sido uno de los aspectos más aclamados del juego.

La posibilidad de jugar on-line va a seguir siendo uno de los mayores atractivos de «Half-Life: Dreamcast», pero esta versión también tendrá una nueva misión individual que está siendo desarrollada por el mismo equipo que creó «Half-Life: Opposing Force», la expansión del juego de PC que ganó varios premios al mejor título del año.

Sierra, la compañía que firmará el juego, tiene previsto tenerlo terminado a lo largo del próximo verano, así que ya podemos prepararnos para sudar como nunca con estas emocionantes batallas.



LO MAS CALENTITO

POKEMON STADIUM

PVPR: ~~12.990~~
Precio Alcoste: 11.490
Descuento: 12%

SERVICIO URGENTE 4 H:
www.alcosteurgente.com
(Madrid capital y Barcelona capital)

Atención al cliente: 902 50 52 54

ESTAR A LA ULTIMA EN JUEGOS TE COSTARA MUY POCO

www.alcoste.com
Los más vendidos al mejor precio

















JUGANDO A SER DIOS EN EL MUNDO DE BLACK & WHITE

EL JUEGO ON-LINE ES YA UNA REALIDAD. LOS DÍAS EN QUE UTILIZÁBAMOS EL FUTURO PARA REFERIRNOS A ÉL HAN QUEDADO ATRÁS. AHORA TOCA HABLAR DE NOMBRES PROPIOS Y DE PROYECTOS CONCRETOS, Y ESO ES LO QUE VAMOS A HACER EN ESTE REPORTAJE. EL NOMBRE QUE OS PROPONEMOS ES EL DE PETER MOLYNEUX, UNO DE LOS GRANDES "GURÚS" DE LA PROGRAMACIÓN, Y SU PROYECTO SE LLAMA «BLACK & WHITE», UN TÍTULO QUE VA A ESTAR DISPONIBLE DESPUÉS DEL VERANO. NOSOTROS VIAJAMOS HASTA LAS OFICINAS DE LIONHEAD, LA COMPAÑÍA QUE LO ESTÁ PROGRAMANDO, PARA QUE CONOZCÁIS A FONDO EL JUEGO MÁS AMBICIOSO DE VUESTRA VIDA: EL JUEGO QUE OS CONVERTIRÁ EN DIOSES.

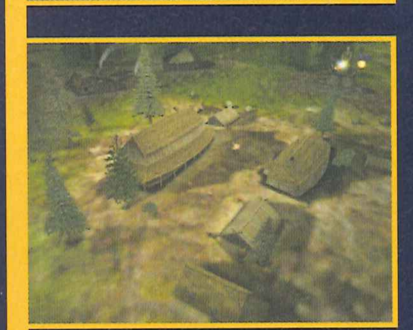
CONQUISTANDO UNA TIERRA PROMETIDA

No es sencillo intentar explicar lo que va a ser «Black & White». Quizás se deba a que nos encontramos ante un concepto totalmente nuevo, con unas implicaciones que podrán ir más allá incluso del mismo juego, tanto en su desarrollo como en todo lo que respecta a las enormes posibilidades on-line que nos ofrece.

La acción de «Black & White» se situará en el mundo de Edén, un auténtico paraíso perdido formado por varias islas. En ellas viven ocho tribus en armonía con la naturaleza, cultivando la tierra, pescando, cuidando del ganado... Su única carencia, aunque importantísima para ellos, es espiritual: les falta un dios en el que creer, al que respetar y pedir ayuda. Nuestra misión será llegar a convertirnos en su divinidad.

Comenzaremos siendo el dios de la zona en la que los humanos creen en nosotros, y nuestro objetivo a lo largo del juego será hacer que esa zona se vaya ampliando. Cuantas más personas crean en nosotros, mayor será nuestro poder ("al fin y al cabo así ha sido la historia de las religiones", nos dice P. Molyneux).

Allí donde seamos dioses, nuestro poder será absoluto, pudiendo interactuar con todo lo que queramos: el terreno, la vegetación, los seres vivos,... En el área donde aún no crean en nosotros, no podremos hacer absolutamente nada.



Estas son algunas de las aldeas del mundo de Eden. Allá donde vivan seres humanos que crean en nosotros, seremos sus dioses, y podremos hacer con ellos todo lo que queramos.

En Eden no va a existir ningún código moral que limite nuestra acción; lo crearemos nosotros con nuestra forma de actuar. Podremos ser enormemente buenos, o también malvados, e incluso diabólicos. Elijamos la vía de la bondad, la de la maldad, o alguno de los infinitos caminos intermedios, nunca seremos juzgados por ello. Como dioses, nuestro código será el único y el correcto, y nadie lo pondrá en duda.

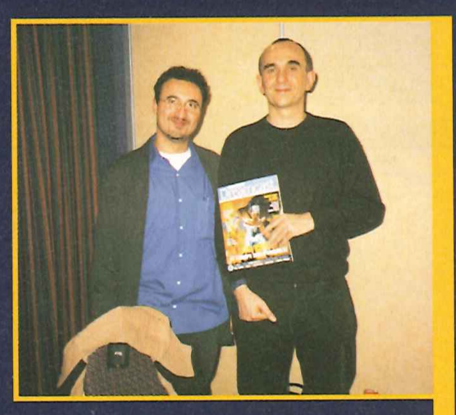
Nuestra actitud también afectará al paisaje, con grandes cambios que reflejarán el tipo de persona que somos (o al menos, el tipo de persona que seamos cuando juguemos con «Black & White»). De esta forma, en el mundo de un dios malvado, nubes y tormentas surcarán los cielos, los árboles se retorcerán y la tierra se oscurecerá, al tiempo que desaparece la hierba. Por el contrario, el arco iris enmarcará el cielo soleado del dios bondadoso, cuya tierra será verde y fértil.

Suena atractivo, ¿verdad? Pues continuad leyendo, porque aún nos quedan muchas cosas que contaros.

UN GENIO DE LA PROGRAMACIÓN

Peter Molyneux tiene el gran mérito de ser uno de los creadores de juegos más famosos en un sector en el que se conocen los títulos, pero pocas veces a quien está detrás de ellos. Sin duda, su éxito se debe a que es el "padre" de todo un género, los conocidos como "god games" (simuladores de dioses). Casi nada...

Desde que en 1987 fundara Bullfrog, con la que creó «Populous», la carrera creativa de Peter Molyneux no ha dejado de engordar con títulos de tanto éxito como «Powermongers», «Magic Carpet», «Theme Park» o «Dungeon Keeper». Todos estos juegos fueron concebidos para PC, y más tarde versionados para algunas consolas.



Peter Molyneux, a la derecha, posa con nuestra revista. Todavía nos dura la emoción por haber conocido en persona a este verdadero mito de la programación.

Nosotros hemos tenido la oportunidad de conocerle en Londres, durante la presentación de «Black & White», y tanto por su aspecto como por su sencillez, nadie diría que estábamos ante uno de los "mitos" dentro del mundo de la programación (y menos todavía que su cuenta corriente está repleta de ceros a la derecha... ¡y en libras!).

Disfrutando como un niño ante su nueva creación, nos comentó que ésta ha sido la primera vez en que la inspiración respecto a la forma que ha querido dar a su juego le vino directamente del concepto de juego con consola. Esto, unido a la gran capacidad técnica de Dreamcast, va a hacer posible que la versión de «Black & White» para la máquina de Sega sea más "natural", e incluso presente algunos aspectos extra respecto de la versión para PC.

Nosotros aprovechamos la ocasión para regalarle un número de nuestra revista, que recibió encantado, y nos prometió que la leería (suponemos que ahora mismo estará dando clases de español para poder entenderla).

¿CÓMO NACIÓ LA IDEA DEL JUEGO?

La inspiración para crear «Black & White» le vino a Peter Molyneux del mundo del cine, y más concretamente de dos películas: la primera es "King Kong" (la versión original en blanco y negro, del año 1933): "Todavía recuerdo cuando la vi por primera vez, y me veo a mí mismo llorando al final de la película, cuando esa gran criatura era masacrada a tiros en lo alto del edificio Empire State Building de Nueva York. Me sentí completamente



Cartel de la película "King Kong" (1933).



"Sandkings" es un capítulo de "Más allá del límite", una serie que trata siempre temas relacionados con lo oculto y lo paranormal. Podéis seguirla en los distintos canales autonómicos.

sobrecogido. Al cabo de los años,este recuerdo me hizo pensar en lo sugerente que era el hecho de que alguien (en este caso yo mismo), pudiera sentirse tan triste respecto a algo que todos consideraríamos un monstruo... Era como si en cierta forma yo me viera representado por esa criatura de aspecto monstruoso".

La segunda fuente de inspiración de Molyneux fue un capítulo de la serie de televisión "Más allá del Límite" titulado"Sandkings". En él, un científico descubre en un meteorito llegado de Marte una nueva forma de vida, una especie de insectos dotados de inteligencia, que empiezan a considerarle como un dios, haciendo todo lo que el científico hace y venerándolo. Al final, el control de estos bichejos se le va de las manos y la cosa acaba mal.

"...Inspirado por estas dos películas, decidí que tenía que crear un juego que conjugara dos ideas: una criatura gigantesca en la que el jugador se viera reflejado, y este mundo en miniatura que adoraba a su dios. A ello le uní la idea de los castillos de arena en la playa: cuando era niño, los construía, podía mejorarlos, engrandecerlos, hacer pozos... o destruirlos. En realidad, podía hacer con ellos lo que quisiera, era el dios todopoderoso de aquello que había construido. Todo esto es lo que me inspiró para crear «Black & White»".



Éste boceto es uno de los muchos que se han realizado de los gigantescos seres que protagonizarán «Black & White».

LAS CRIATURAS

Las verdaderas protagonistas de «Black & White» van a ser las criaturas, unos seres muy especiales que nos serán ofrendados por los seres humanos como lo más valioso de su isla. Como dioses, podremos escoger uno de estos animales y hacerlo nuestro. Estas criaturas "nacerán" con características propias de su naturaleza animal: el león, por ejemplo, será fiero y combativo, la cabra muy ágil, y la oveja tímida. Pero a medida que aprendan cosas y vayan progresando, irán perdiendo estas características iniciales, pareciéndose cada vez más a nosotros y a lo que nosotros le enseñemos.

Y es que las criaturas cambiarán como reflejo de lo que las pase. Así, por ejemplo, nuestra criatura adelgazará si no come lo suficiente, o engordará más y más si come demasiado. Dependiendo del ejercicio que haga, o de lo poco o mucho que se pelee, tendrá un aspecto debilucho o tremendamente atlético.

Lo más importante es que, conforme se desarrolle su personalidad, también sufrirá cambios físicos. De esta forma, si la educamos para que sea bondadosa, su imagen será cada vez más, digamos, "angelical". Pero si la educamos para que sea malvada, matando y ensañándose con la gente, por ejemplo, entonces su aspecto se volverá cada vez más siniestro.

Las criaturas de «Black & White"» serán los personajes con mayor inteligencia artificial que hayan sido creados jamás para un juego. Serán capaces de aprender prácticamente todo lo que los jugadores les quieran enseñar, sin límite alguno en ese aprendizaje. Como nos dijo Peter Molyneux: "lo que la criatura puede aprender llega a sorprenderme incluso a mí, ya que, como pasa con las personas, cada una de ellas acaba siendo completamente distinta a las demás. Entre las criaturas de los que ya hemos jugado con «Black & White» (programadores, testeadores del juego...), las hay tímidas, otras que son enormemente extrovertidas, etc."

Todo esto va a tener una profunda implicación: la criatura que desarrolle cada jugador terminará siendo completamente única y el hecho de que su forma de ser se vea reflejada en su aspecto físico será importante cuando nos pongamos a jugar con ella on-line, pues podremos reconocer a las otras criaturas y sabremos si nos interesa acercarnos a ellas, quizás para pelear, o a lo mejor para tener una charla con ellas. Estaréis de acuerdo con nosotros en la trascendencia que esto va a tener.







Los animales entre los que podremos elegir a la criatura no son definitivos todavía. Por ahora, van a ser trece en Dreamcast (dos más que en PC), aunque es posible que este número se incremente.

UNA CUEVA MUY ESPECIAL

Los miembros de la tribu que nos adore, movidos por la fuerza de la gran fe que van a tener en nosotros, no tardarán en construirnos un templo, que se convertirá en nuestro hogar en el mundo de Eden.

Allí, ayudados por nuestra capacidad mágica sin límites, crearemos un entorno como el que podéis ver en estas dos imágenes, que rebosará magia por los cuatro costados, como lo hace todo en «Black & White».



En esta ciudadela vivirá también nuestra criatura (al menos, mientras pueda caber en ella) y allí podremos

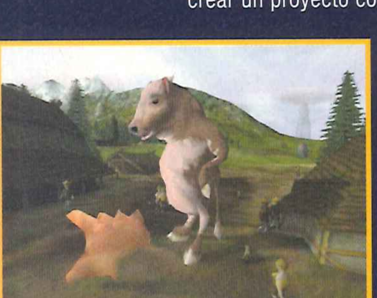


dedicarle todo el tiempo que queramos para educarla (hacia el bien, o hacia el mal, nosotros seremos los únicos en decidir).

En estas pantallas se puede apreciar de una manera más espectacular toda la tecnología que se va a usar en el aspecto gráfico del juego. Todos estos escenarios va a ser generados por un nuevo "motor gráfico" que ha sido diseñado por Lionhead, y que les permitirá aparecer en pantalla y rotar en tiempo real. También se pondrán en funcionamiento un montón de efectos especiales, como la multiplicidad de las fuentes de iluminación, los reflejos en el agua, etc.

LA MANO QUE TIENE EL PODER

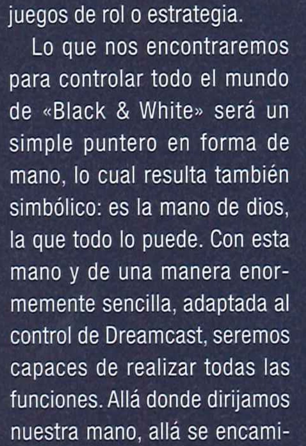
Uno de los objetivos que se ha planteado Lionhead al crear un proyecto como «Black & White» ha sido idear un sistema de control absolutamente sencillo. Como nos cuenta Peter Molyneux, "si hay algo que me encanta de la forma de jugar con una consola es la sencillez que suele tener el control de los juegos. En este caso, la idea es que cualquier persona que se acerque a «Black & White» pueda, si lo desea, ponerse a jugar automáticamente, sin necesidad de estudiarse una interminable guía de uso y control". De esta forma, se han evitado los típicos menús y submenús, o las largas listas de iconos de otros juegos de rol o estrategia.







Tod el control de «Black & White» va a estar en la mano que aparece en estas imágenes. Un control de lo más sencillo y muy bien adaptado a la consola de Sega.



Lo que nos encontraremos para controlar todo el mundo de «Black & White» será un simple puntero en forma de mano, lo cual resulta también simbólico: es la mano de dios, la que todo lo puede. Con esta mano y de una manera enormemente sencilla, adaptada al control de Dreamcast, seremos capaces de realizar todas las funciones. Allá donde dirijamos nuestra mano, allá se encaminará la acción. Con ella nos alejaremos para tener una vista desde el cielo, o nos acercaremos en un grado que nos permitirá ver las cosas más pequeñas. Y en función de de los gestos que hagamos con ella, o de la forma en que realicemos el movimiento, el resultado de nuestra acción será uno u otro.

POSIBILIDADES ON-LINE

Con «Black & White» vamos a disfrutar de una importante gama de opciones on-line, que supondrán el comienzo de un nuevo concepto de juego con consola y multiplicarán su duración y sus posibilidades.

Para empezar, como nos cuenta Peter Molyneux, la versión de Dreamcast "va a tener una especialidad con respecto al clima del juego, pues cada jugador podrá descargarse las circunstancias climatológicas que haya cada día en la región, donde vive teniendo así, si quiere, el mismo clima en su televisor y en su ciudad".

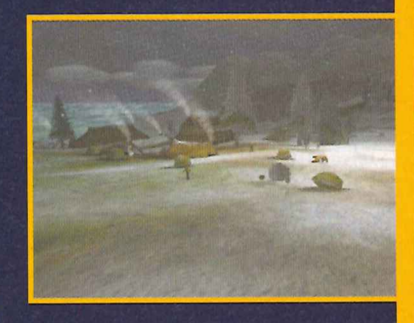
Ahora bien, la gran baza vía Internet va a centrarse en el contacto con los otros dioses. En cualquier momento de la partida, podremos hacer que nuestra criatura entre en contacto con las de otros jugadores. Estos contactos van a ser, en muchas ocasiones, duras peleas para intentar defender nuestro territorio, o quizás para ampliarlo. Batallas en tiempo real en las que nuestra bestia demostrará cómo la hemos enseñado, tanto en defensa como en ataque, o realizando conjuros de magia, por ejemplo.

En las peleas, nuestra criatura podrá salir mal parada, e incluso perder alguno o varios miembros, pero en ningún caso morirá. En palabras de Peter Molyneux, "son muchas las horas que cada jugador va a dedicar a su criatura, a su cuidado y a su educación, y sería traumático verla morir tras una lucha."

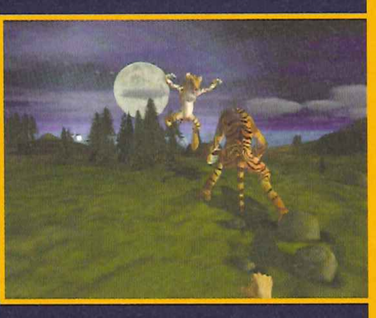
Pero no todo van a ser peleas, pues también vamos a poder relacionarnos con otros jugadores en "chats", pudiendo las criaturas aprender cosas de las de otros jugadores. Desde el momento en que adoptemos una criatura, «Black & White» nos permitirá la posibilidad de crear una página web que contenga todos los datos relacionados con ella (edad, conocimiento, aptitudes, etc.) Con estos datos, los otros jugadores decidirán si desean relacionarse con nuestra criatura, ya sea para intercambiar conocimientos, para tener una charla, o también para intentar machacarnos.

Como veis, las posibilidades on-line del juego van a ser muy grandes, y Peter Molyneux nos prometió que incluso habrá alguna sorpresa que otra...









«Blac & White» va a suponer una gran revolución en el mundo de las consolas, al ofrecernos un montón de posibilidades on-line de las que hasta ahora sólo disfrutaban los usuarios de PC. Podremos luchar, charlar ¡e incluso crear nuestra página web!



Los juegos de rol son una de las grandes asignaturas pendientes de Dreamcast, pero Sega va a dar un vuelco a la situación con el lanzamiento de tres RPG a lo largo del año. ¡Descúbrelos!

Time Stalkers

Un RPG para disfrutar en verano

El primero de los tres RPG de Sega que llegará a nuestro país es «Time Stalkers», un juego de Climax que salió en Japón hace ya varios meses. Aunque nosotros todavía tendremos que esperar hasta principios de Julio para verlo en las estanterías de las tiendas, Sega nos dejó una versión de preview para que pudiésemos hacernos una idea de lo que nos espera.

El protagonista principal de la aventura se llamará Sword, y en la secuencia introductoria del juego será enviado por una misteriosa chica (¿su novia? ¿una prima del pueblo quizá?) a que investigue una vieja torre del reloj. Dentro encontrará un libro mágico y, al abrirlo, tanto él como la torre entera serán transportados a un continente flotante.

A partir de ahí, la trama nos llevará a conocer a los más diversos personajes. Uno de los primeros será un viejo sabio que nos nombrará “héroe oficial del reino”, y nos mandará encontrar a otros héroes como nosotros.

「イカス」…?

Los textos de pantalla están siendo traducidos al castellano por Sega, para que nos podamos enterar bien de todos los diálogos. ¡Incluso están dándole un toque gracioso al adaptarlos!



Los personajes

El personaje principal de «Time Stalkers» va a ser este buen mozo de pelo azul que veis aquí a la derecha. Se llama Sword, quizá en referencia a la tremenda espada que va a transportar durante la partida. Como suele ocurrir en este tipo de juegos, irá encontrando nuevas armas a medida que avancemos. Y como es también habitual, a lo largo de la aventura va a tener la oportunidad de conocer a varios personajes más, que se unirán a él para avanzar en grupo.

El diseño gráfico de los protagonistas de «Time Stalkers» será una mezcla entre los manga japoneses y los clásicos cuentos de fantasía: ojos saltones, orejas puntiagudas y todo tipo de colores en pelo y piel. ¿No estáis deseando conocerlos en persona el próximo mes?









Todos los escenarios de «Time Stalkers» tendrán un diseño 3D, y nos podremos mover libremente por ellos para investigar. Las localizaciones exteriores tendrán un aspecto más bonito y colorido, pero las mazmorras y laberintos serán más oscuros.





Como de costumbre, la tarea nos llevará a recorrer laberintos de todo tipo, con la particularidad de que se generarán aleatoriamente cada vez que juguemos, igual que sucedía en «Evolution». Otra de las novedades que distinguirá a «Time Stalkers» será la presencia de varios mini-juegos para la Visual Memory, que nos permitirán, por ejemplo, cambiar el aspecto de la casa del protagonista.

A medida que vayamos conociendo a los otros personajes iremos aumentando el grupo protagonista, pero no todos intervendrán en las batallas. Lo que haremos durante los combates será pedir la ayuda de unos monstruos-mascota que se alinearán junto a nosotros. Las peleas se desarrollarán por turnos, y tendremos la oportunidad de utilizar diferentes armas y también los hechizos que hayamos obtenido hasta llegar a ellas.

Como veis en las pantallas, el colorido de los escenarios exteriores contrastará con la oscuridad de las mazmorras, y el aspecto de los personajes será bastante "bonachón". Y no os preocupéis, porque Sega se está encargando de traducir los textos de los diálogos.

El mes que viene, si los planes de lanzamiento no varían, os contaremos más en detalle lo que nos ha parecido la aventura de Sword y sus compañeros.

Una aventura peligrosa

Nuestro recorrido por el mundo fantástico al que va a viajar Sword no va a ser un camino de rosas precisamente. En las mazmorras en las que tendremos que penetrar nos esperan todo tipo de enemigos, dispuestos a hacer que nuestra carrera como héroes profesionales dure menos que un juego de «Soul Calibur» a la puerta de un colegio.

Los combates se desarrollarán por turnos, y nos permitirán elegir qué tipo de acción queremos hacer cuando nos toque (defensa, ataque, hechizos, etc.). Será un componente estratégico fundamental para seguir adelante.

Grandia 2

El proyecto estrella de Dreamcast



Es el juego del que todo el mundo habla, la gran esperanza de los "roleros" de Dreamcast. Desde que Game Arts presentó en sociedad las primeras imágenes de esta aventura, todo el mundo cuenta maravillas de «Grandia II», algo a lo que también ha contribuido el fenomenal recuerdo que dejó la primera parte, que salió en su día para Saturn.

La expectación que ha despertado el juego es inusitada, sobre todo teniendo en cuenta que no ha sido hasta el último Tokyo Game Show cuando hemos podido tener un contacto directo con él. Pero la verdad es que lo que descubrimos en el stand de Sega hizo honor a nuestras mejores expectativas. Sin lugar a dudas, «Grandia II» va a ser un juego que entre por los ojos. Sólo hay que fijarse en unas cuantas pantallas para descubrir unos espléndidos escenarios 3D generados en



Un enfrentamiento masivo entre los cuatro personajes protagonistas y una especie de dragón. En la escena no falta ningún ingrediente de los que tanto gustan a los aficionados al género: barras de energía, experiencia, etc., espadazos varios, un enemigo de fantasía y un desarrollo en el que cada personaje debe esperar su turno.





Como podéis ver, «Grandia II» va a tener los gráficos más bonitos que hemos visto en mucho tiempo. Será un RPG fantástico.

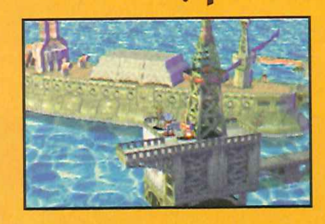


Qué escena tan melancólica, ¿verdad? Lástima que no tengamos ni idea de lo que está diciendo este personaje, porque seguro que es algo muy bonito. Ojalá podamos ver esta pantalla en castellano dentro de poco.

Rudo y sus amigos

El protagonista de «Grandia II» va a ser Rudo, un chico de 17 años que ha sido entrenado para llegar a convertirse en un experto espadachín. Él será el principal encargado de descubrir qué es lo que se esconde dentro de la gran grieta que divide en dos el reino donde habita, pero no va a estar solo durante su aventura. A su lado tendremos un amplio reparto de personajes secundarios, entre los que vamos a encontrar a Elena (una experta cantante), Millenia (una misteriosa e impulsiva chica), Roen (un joven viajero) y Maregg (un cazador con aspecto mitad humano, mitad animal). Está bien que los vayamos conociendo, porque seguro que su juego dará mucho que hablar.

La primera parte, en Saturn





Estas pantallas que veis aquí pertenecen a la primera entrega de «Grandia», que salió para Saturn en Japón en el año 1997. El juego quedó en la memoria de todo el mundo como uno de los mejores exponentes del género en la consola de 32 bits de Sega, y por eso ahora hay muchas esperanzas depositadas en la segunda parte que Game Arts está programando para Dreamcast. Si todo va bien, la tendremos antes de fin de año.





Escenarios



El proceso que va desde los bocetos iniciales (arriba) hasta el diseño final de los escenarios se está desarrollando con total acierto en «Grandia II». Sus entornos 3D van a ser formidables.



Aunque los personajes serán mayores que los de la primera parte, su aspecto seguirá siendo bastante aniñado. Pese a ello, serán capaces de enfrentarse a enemigos tan temibles como éste.



El interior de una de las múltiples salas y habitaciones que habrá que visitar durante la aventura. Como veis, el nivel de detalle que encontraremos en su interior va a ser asombroso.







tiempo real, sobre los que actúan unos personajes poligonales con un volumen extraordinario, lejos de los sprites planos que aparecían en la primera parte. La belleza de estas imágenes nos pone frente a uno de los RPG más atractivos que se pueden encontrar hoy en día, algo que os podemos confirmar después de haberlo visto en movimiento.

Podremos avanzar con cuatro personajes diferentes a la vez, que tendrán un aspecto ligeramente más adulto que los del original, aunque conservarán al mismo tiempo un estilo de dibujo animado. El continente en el que vivan estará dividido en dos por una gran brecha que se abrió en el terreno tras una batalla entre dioses. La creencia es que el que tenga valor para descender por ella llegará a las profundidades del infierno, y parece más que seguro que nuestros héroes serán los primeros en intentarlo. Está claro que un viaje así no va a ser una excursión para domingueros, así que los problemas no tardarán en aparecer...

Game Arts va a mantener el mismo sistema de batalla que en la primera parte, aunque profundizando en las mayores posibilidades 3D que ofrece Dreamcast respecto a Saturn. Cada encuentro con un nuevo monstruo dará lugar a un combate durante el que nos podremos mover por el escenario. Una barra en la parte inferior de la pantalla determinará el turno de los personajes, y los golpes y hechizos que hagamos vendrán acompañados de una espectacular batería de efectos especiales. Nosotros hemos tenido ocasión de presenciar un vídeo en el que los protagonistas se enfrentaban a una enorme criatura, y tanto su aspecto como los movimientos de la cámara le daban un toque de lo más cinematográfico a la acción.

Como os hemos dicho, «Grandia II» es probablemente el RPG más esperado de todos los que tenemos en perspectiva para Dreamcast, así que vamos a seguir su desarrollo muy de cerca hasta que esté terminado. Todavía no tiene fecha de salida, ni siquiera en Japón, pero lo más probable que allí salga a la venta antes del final de año. ¡Esperemos que no tarde en venir!



Eternal Arcadia

Piratas en un mundo de ciencia-ficción



El tercer RPG que llegará a Dreamcast bajo la firma de Sega nació con el nombre de «Project Ares», y en su desarrollo está implicada gente del mismo equipo que en su día creó títulos como la serie «Phantasy Star» para Mega Drive, «Dragon Force» o «Sakura Wars». Experiencia y talento, por tanto, les sobran a sus creadores, que han puesto toda su imaginación sobre el tapete para situar la acción en un original mundo de fantasía.

Lo más destacable de la aventura es que su medio natural será el aire, y de hecho, los personajes habitarán en grandes islas que flotan en el cielo. Seremos transportados a una era de grandes exploraciones, un tiempo en el que las personas se desplazarán de un lugar a otro sobre grandes naves de aspecto similar al de los barcos antiguos. Y al igual que los viajeros de hace siglos tenían que enfrentarse a la amenaza de los piratas marinos, en «Eternal Arcadia» también habrá piratas, aéreos en este caso, haciendo de las suyas.

Nosotros asumiremos el papel de Vyse, un joven personaje que viaja en compañía de Aika y Fina en busca de un nuevo continente. Todos ellos serán miembros de los Blue Sky









Una era de viajeros

El elaborado argumento de «Eternal Arcadia» nos situará en un mundo de viajeros, navegantes y piratas al estilo de los que había en los siglos XVII y XVIII de nuestra era, pero al mismo tiempo introducirá unos toques futuristas que harán que todo resulte de lo más atractivo.

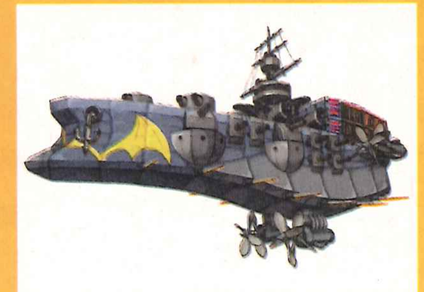
Nuestro papel será el de miembros de una banda de piratas "buenos", un poco al estilo de Robin Hood, aunque eso no evitará que nos tengamos que enfrentar durante la aventura a otros grupos rivales con intenciones mucho más retorcidas que las nuestras. ¡Será muy emocionante!

Los momentos en que nos desplacemos de un lugar a otro en nuestro barco serán de lo más espectacular. Esta pantalla es una buena muestra, pero esperad a probar las tremendas batallas "navales" del juego.





Galeones futuristas



La nota más característica de «Eternal Arcadia» van a ser sus espectaculares galeones, unas naves con las que nos moveremos de un lugar a otro dentro del mundo aéreo en el que se va a situar la aventura.

Nosotros vimos escenas de batalla en el pasado Tokyo Game Show, y quedamos impresionados por la intensidad que cobrará la acción durante su desarrollo.

Pirates, un grupo que se dedica a atacar sólo a barcos de guerra, no a navíos mercantes como hacen los Dark Sky Pirates, unos filibusteros con todas las de la ley. La trama del juego nos llevará a descubrir que una nación enemiga trata de someter a las diferentes islas flotantes para convertirlas en sus colonias, y éste será el punto de partida de toda la aventura que se desarrollará a continuación.

Con un argumento tan bien elaborado, os estaréis preguntando si los gráficos van a estar a su altura. Bien, pues nosotros tuvimos la oportunidad de probar el juego en el pasado Tokyo Game Show, y os aseguramos que su calidad visual es magnífica. Durante el rato que estuvimos jugando no nos enteramos muy bien de lo que sucedía, porque todos los diálogos estaban en japonés y, entre nosotros, no tenemos ni pajolera idea de hablarlo, pero sí que nos quedamos con algunos detalles de calidad.

El principal son las espectaculares escenas de vuelo, que llegarán a su punto culminante cuando nos toque entrar en combate contra algún barco enemigo. También nos sorprendió la capacidad que tenían los personajes para cambiar de expresión, lo que unido a la buena banda sonora y al excelente diseño poligonal de los escenarios, nos sumergirá en una atmósfera de lo más sugerente, a mitad de camino entre un futuro de ciencia ficción y el siglo XVII.

Como seguro que ya estáis interesadísimos en saber cuándo va a ver la luz «Eternal Arcadia», os diremos que está previsto que el juego esté a la venta en Japón a lo largo del próximo verano. Después, como de costumbre, llega la incertidumbre: ¿cuándo llegará a España? ¿vendrá traducido al castellano? Son preguntas que no tienen contestación por el momento, pero que no os quepa duda de que os vamos a seguir informando en cuanto nos enteremos de algo.

▶Compañía: **Capcom** (www.capcom.com) ▶Fecha: **Junio** ▶Género: **Aventura de acción**

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Vas armado hasta los dientes, pero te invade un sentimiento de inquietud ante la presencia de un peligro oculto. Hay gente que lo llama miedo. Nosotros preferimos llamarlo «Code: Veronica».

Parecía que nunca iba a llegar el día en que pudiéramos escribir estas líneas, pero la espera toca a su fin. El mejor «Resident Evil» de todos los tiempos, así, con todas las letras y dejándonos de chorradas, está casi a punto de realizar el desembarco en la consola blanca de Sega (sí, la misma que tenéis en casa).

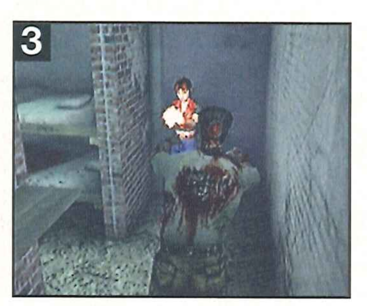
La saga más famosa del "Survival Horror", la que dio nombre a este género, llegará a Dreamcast en un nuevo capítulo totalmente exclusivo para nosotros, y vendrá vestida con sus mejores galas merced a una realización técnica impecable, que va a hacer que todo aquel que tenga la oportunidad de verlo se rinda ante la evidencia de su calidad.

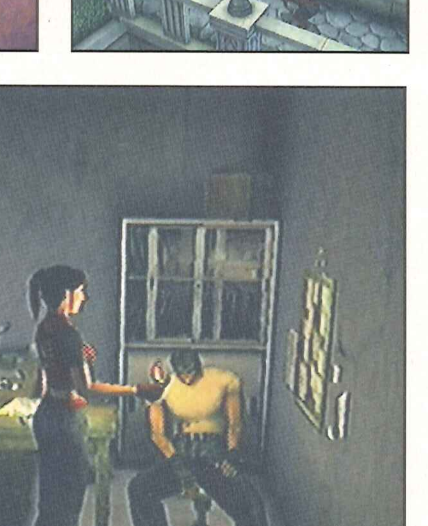
EN ESTA OCASIÓN, LA ACCIÓN SE DESARROLLARÁ tres meses después de la bestial plaga de zombies que asoló Racoon City. Claire Redfield se infiltrará en las instalaciones secretas de la compañía Umbrella en busca de su hermano Chris, pero como los malos no son tontos del todo, la capturarán para transportarla a una isla en helicóptero. A partir de aquí, nos tocará dirigir el destino de Claire en la gran obra maestra de Capcom.

Y es que quizá estemos ante uno de los títulos que mejor partido va a sacar del corazón de 128 bits de la máquina. Su extraordinario nivel gráfico comenzará a brillar desde el mismo momento que encendamos la maquina, y ya nos se marchará hasta que acabemos el juego. ▶▶

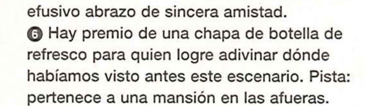


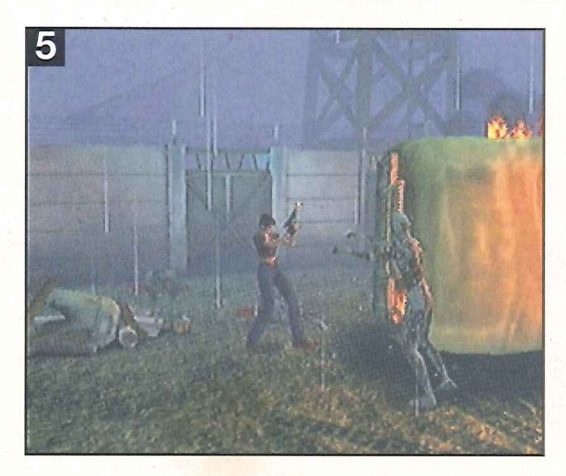






❶ El desarrollo de la aventura se podrá seguir desde más cámaras que las que tiene el programa "Gran Hermano". Pero en todo momento se nos dará la mejor perspectiva, o quizá, la más intrigante.
❷ Un perro mutante se abalanza sobre nuestra protagonista con muy malas intenciones. Habrá que esperar al último momento para acertarle con seguridad.
❸ Los sustos vendrán por todas partes, y los enemigos aparecerán por cualquier lado. Además, cuando limpiemos las habitaciones, seguirán allí algunos de ellos para la próxima vez que osemos visitarla.
❹ Fijaros bien en los cambios de luz en tiempo real. Claire lleva un mechero encendido en la mano, y toda la sala queda afectada por su suave iluminación.
❺ Estamos en el exterior y está lloviendo. Esto no parece importarle mucho al zombie putrefacto que pasaba por allí, y como se siente solo, se acercará para darnos un efusivo abrazo de sincera amistad.
❻ Hay premio de una chapa de botella de refresco para quien logre adivinar dónde habíamos visto antes este escenario. Pista: pertenece a una mansión en las afueras.







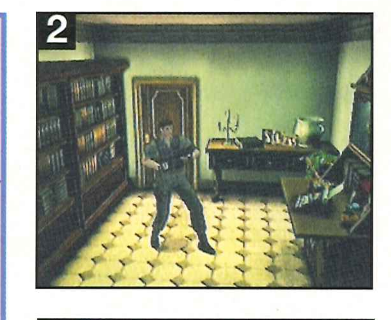


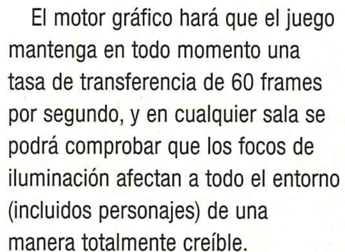
LAS CLAVES

PROGRAMADO EN EXCLUSIVA. No es una conversión, no es un lavado de cara: será un juego totalmente nuevo y exclusivo para nuestra consola. Nadie que no tenga una Dreamcast podrá jugarlo.

EL MEJOR «RESIDENT». La calidad de «Code: Veronica» será asombrosa. Los efectos de luz, texturas y animaciones dejan en pañales a todo lo que hayáis visto anteriormente. El prestigio de nuestra maquina se elevará hasta el infinito y más allá.

¡EN CASTELLANO! Para acabar de redondear un producto que justificará por si solo la compra de una Dreamcast, el juego vendrá con todos los textos en pantalla traducidos al castellano. Un millón de aplausos a Proein, por el gran acierto que han tenido.



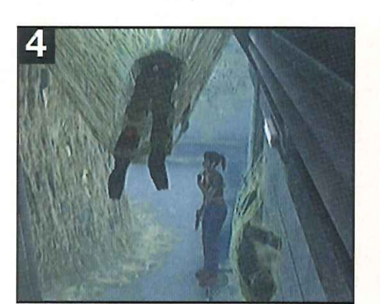


▶▶ La intro, por ejemplo, va a ser una de las mejores que hayamos presenciado jamás, con asombrosas expresiones faciales de los personajes y una acción digna de una superproducción de Hollywood. Pero lo mejor de todo será que todas las escenas cinemáticas que se intercalarán después en el juego, mantendrán la misma calidad, cosa que será muy de agradecer.

LAS NOVEDADES DE «CODE VERONICA» respecto a sus antecesores van a ser muchas, y lo que primero saltará a la vista será que los escenarios ya no están prerrenderizados, sino que serán entornos poligonales de altísima calidad, generados en tiempo real por el motor del juego. El grado de detalle alcanzado con esta técnica seguro que os dejará impactados.

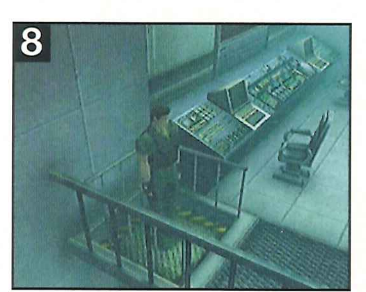
El motor gráfico hará que el juego mantenga en todo momento una tasa de transferencia de 60 frames por segundo, y en cualquier sala se podrá comprobar que los focos de iluminación afectan a todo el entorno (incluidos personajes) de una manera totalmente creíble.

Los enemigos también sufrirán cambios importantes en esta nueva entrega, y a su variedad habrá ▶▶









❶ Esta bestia con un brazo extensible al estilo del inspector Gadget ha sido bautizado con el nombre de "Grabber". Será unos de los enemigos más peligrosos por su capacidad de atacar a distancia.
❷ También controlaremos a Chris redfield en algún momento de la aventura. Aquí le tenemos, escopeta en mano, en una de las detalladas salas donde salvar la partida.
❸ Un zombie cae arrodillado ante nosotros, debido a la lluvia de plomo que le hemos enviado. Se lo merecía, el muy...
❹ Las sorpresas desagradables van a ser constantes. Observad cómo ha quedado este pobre señor colgado del techo.
❺ Giramos una esquina y ¡zas!, nos ataca una polilla tan grande como un perro.
❻ Este chico se llama Steve Burnside, y se parece mucho a Leonardo Di Caprio. Él va a ser uno de los personajes principales.
❼ Chris enfrentado a una especie de planta carnívora gigante que emerge del suelo.
❽ En esta habitación habrá que utilizar uno de los ordenadores. ¡Cuidado con los virus!
❾ Claire alumbrada por una bombilla. Los claroscuros generados serán una constante en cualquier localización de la aventura.

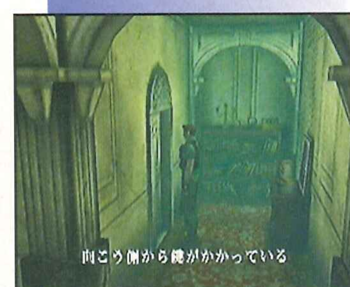


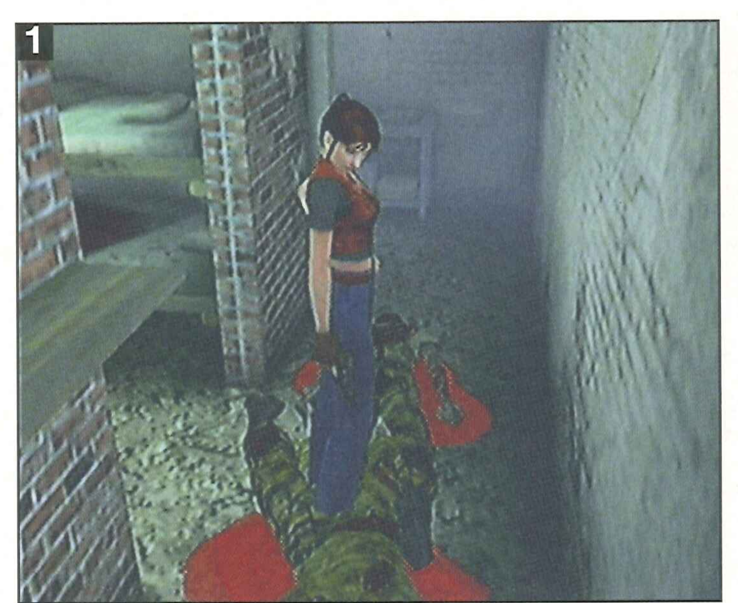
TERROR EN CASTELLANO

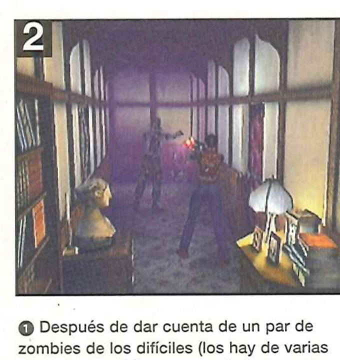
Queremos que quede claro que este primer acercamiento lo hemos realizado con el juego japonés, que es lo único que hay disponible en este momento, y aquí os mostramos algunas pantallas de diferentes momentos de la aventura. No obstante, os podemos garantizar que Proein, la distribuidora del juego en España, nos ha asegurado que «Code Veronica» llegará hasta nuestras manos en el mes de Junio, y con los textos de pantalla traducidos al castellano. Las voces seguirán estando en inglés, pero nadie puede dudar que ahora sí que podremos disfrutar a tope de la aventura, y entrar de lleno en la nueva dimensión del terror que nos va a brindar este impresionante título.





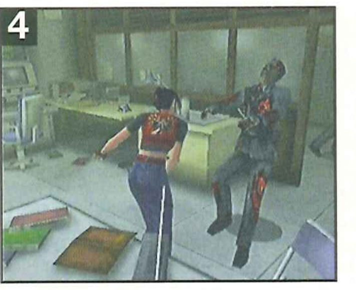




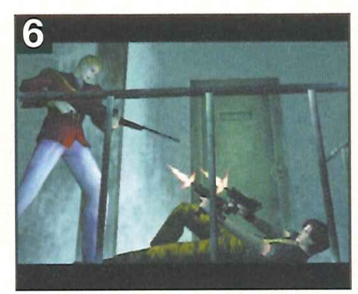


❶ Después de dar cuenta de un par de zombies de los difíciles (los hay de varias clases), esta chica se permitirá el lujo de mirarlos con desprecio. Lo que no sabe es que a la vuelta de la esquina hay más.
❷ El aspecto de los escenarios será totalmente demoledor, y no encontraréis ni un ligero parpadeo de polígonos por ningún lado. Una ambientación de auténtico lujo.
❸ En ocasiones, tendremos que empujar algunas cajas para poder seguir adelante. Colocarlas en el lugar preciso, será la clave del asunto. Menos mal que somos fuertes.

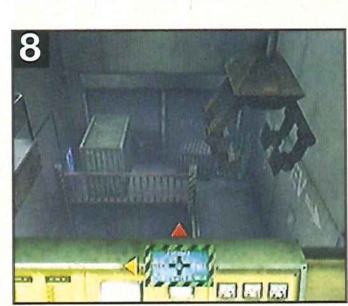






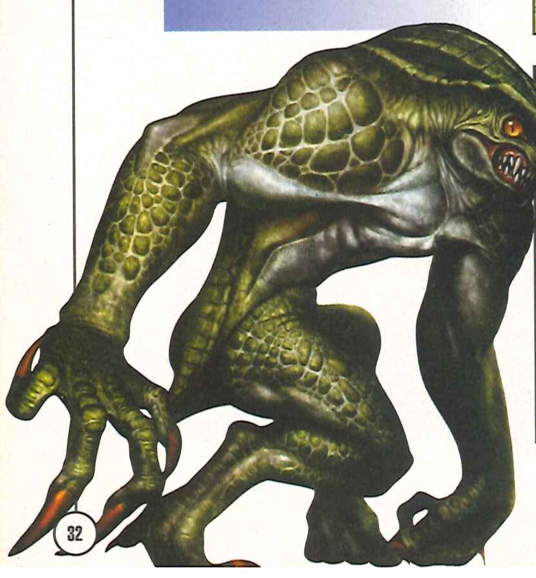


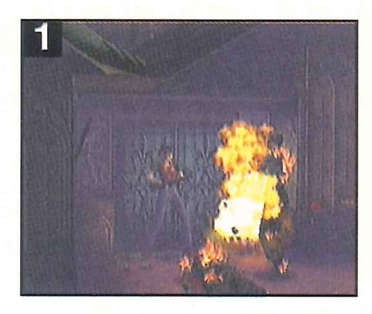






❹ En «Code Veronica», los zombies serán más "cariñosos" que nunca. Se abalanzarán sobre nosotros en décimas de segundo, y una vez que nos hayan agarrado, sólo podremos empujarlos para apartarlos.
❺ Vamos a sentarnos a los mandos de un avión para abandonar la isla, y nos llevaremos una sorpresa de lo más desagradable: todo saltará en llamas en el momento más inesperado. La próxima vez que visitemos este lugar, será mejor que llevemos un extintor.
❻ Una secuencia cinemática intercalada en el desarrollo de la aventura. ¿Por qué disparará Steve a este pobre hombre?
❼ Aquí tenéis al Sr. Redfield disparando a dos manos, con una pose muy torera. Esta será una de las novedades del juego, y seguro que a los zombies no les ha hecho demasiada gracia.
❽ Los puzzles También se llevarán gran parte del protagonismo. El ingenio vertido en ellos va a ser asombroso. En éste en concreto, tendremos que ingeniarnoslas para hacer funcionar una vieja grúa.
❾ Una vez terminado el juego, podremos desbloquear la opción "Extreme Battle" en el menú principal. En ella, podremos luchar contra una legión de enemigos en primera persona al estilo «Quake».









que sumar que se comportarán muy agresivamente, así que tendremos que cuidar mucho cómo usamos nuestra munición.

Por supuesto, y como marca de la casa, nos encontraremos con puzzles de todo tipo que habrá que resolver a medida que avancemos. Y os podemos garantizar desde ya mismo que el ingenio demostrado por los programadores a la hora de plantearlos parecerá no tener fin.

Pero no os preocupéis, porque Claire no va a estar sola ante tantos peligros. Nos encontraremos con muchos personajes secundarios que nos ayudarán o entorpecerán de alguna manera, y también podremos controlar a Chris Redfield e incluso a Steve Burnside. Y claro, cuando nos acabemos los dos GD-Rom de que consta «Code Veronica» tendremos alguna que otra sorpresilla que ya habrá tiempo de comentar.

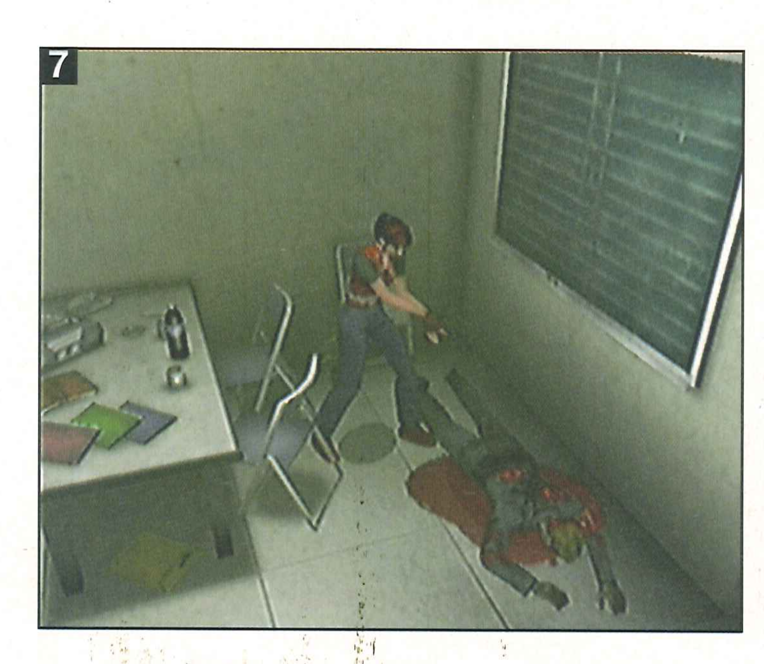
PERO LA TRACA FINAL LLEGARÁ DE LA MANO DEL IDIOMA, porque nos han asegurado que la versión definitiva tendrá todos los textos de pantalla traducidos al castellano ¡Biennn! Ahora sí que podremos disfrutar de esta genial aventura en toda su dimensión.

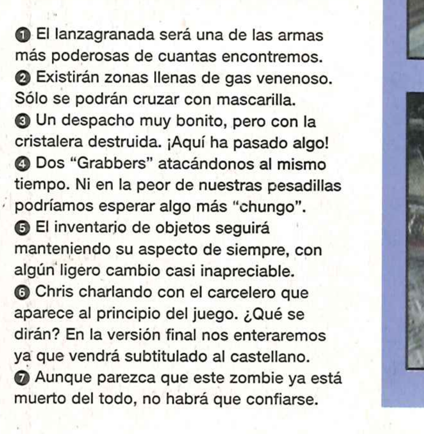
Sabemos que estáis impacientes (nosotros también), pero si todo sale bien, muy pronto tendremos entre nosotros este nuevo «Resident Evil», que hará que todo aquel que no tenga una Dreamcast, quede pálido como un zombie de envidia.











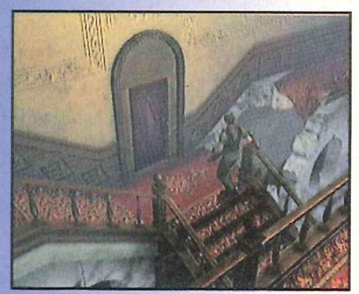
❶ El lanzagranada será una de las armas más poderosas de cuantas encontremos.
❷ Existirán zonas llenas de gas venenoso. Sólo se podrán cruzar con mascarilla.
❸ Un despacho muy bonito, pero con la cristalera destruida. ¡Aquí ha pasado algo!
❹ Dos "Grabbers" atacándonos al mismo tiempo. Ni en la peor de nuestras pesadillas podríamos esperar algo más "chungo".
❺ El inventario de objetos seguirá manteniendo su aspecto de siempre, con algún ligero cambio casi inapreciable.
❻ Chris charlando con el carcelero que aparece al principio del juego. ¿Qué se dirán? En la versión final nos enteraremos ya que vendrá subtitulado al castellano.
❼ Aunque parezca que este zombie ya está muerto del todo, no habrá que confiarse.

NOVEDADES EXCLUSIVAS

Los chicos de Capcom se han afanado en sacarle todo el jugo al procesador de 128 bits de Dreamcast, y se va a notar. «Code Veronica» tendrá un montón de novedades que jamás se han visto en ningún otro «Resident Evil». Los escenarios no estarán prerrenderizados y dejarán paso a unas localizaciones poligonales de alta resolución, cargadas de detalles, y generadas en tiempo real. La iluminación de una simple bombilla afectará a todo aquello que le rodea, y a lo que entre en su campo de acción, pudiéndose admirar unos cambios de luz sencillamente geniales.
Podremos llevar un arma en cada una de las manos para disparar a dos zombies a la vez, y habrá muchos tipos de enemigo, sorpresas, puzzles ingeniosos y secuencias cinemáticas de infarto. Todo, absolutamente todo, estará preparado para una experiencia de miedo y tensión inolvidable.









▶Compañía: **Bizarre** (www.bizarrecreations.com) ▶Fecha: **Julio** ▶Género: **Velocidad**

METROPOLIS STREETRACER

Los "mecánicos" de Bizarre ya han terminado la puesta a punto de su potentísimo bólido. Ahora, buscan conductores que estén dispuestos a conocer el sabor de la verdadera velocidad.

Pocas veces un juego ha tenido tanta influencia sobre el resto de los de su género sin haber llegado a salir siquiera. Desde que Dreamcast vio la luz el Octubre pasado, y nos trajo la espléndida conversión de «Sega Rally 2» como primer representante de los juegos de coches, la coletilla inevitable que se oía en la redacción cada vez que aterrizaba por aquí un nuevo simulador de carreras era: "sí, la verdad es que está muy bien, pero esperad a ver «MSR»".

Y es que los chicos de Bizarre nos pusieron la miel en los labios hace ya más de un año, cuando nos invitaron a la presentación del juego en sus oficinas de Liverpool, antes incluso del lanzamiento europeo de la máquina de Sega.

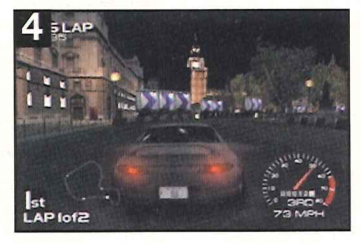
EN UN PRINCIPIO, «MSR» IBA A SER uno de los títulos que saldrían acompañando el lanzamiento de la consola en nuestro continente, algo así como el buque insignia de los juegos programados en Europa, pero sucesivos retrasos y cambios de fecha han hecho que terminásemos al borde de la locura y con las uñas totalmente mordisqueadas mientras esperábamos impacientes que su desarrollo terminase.

Al parecer, uno de los motivos principales de la tardanza ha sido la confianza absoluta de Sega en los chicos de Bizarre, a los que ha dejado total libertad para rematar su obra, sin imposiciones de fechas ni calendarios. La única orden ▶▶

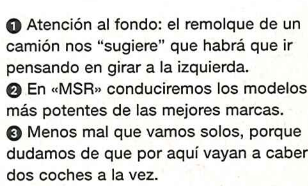


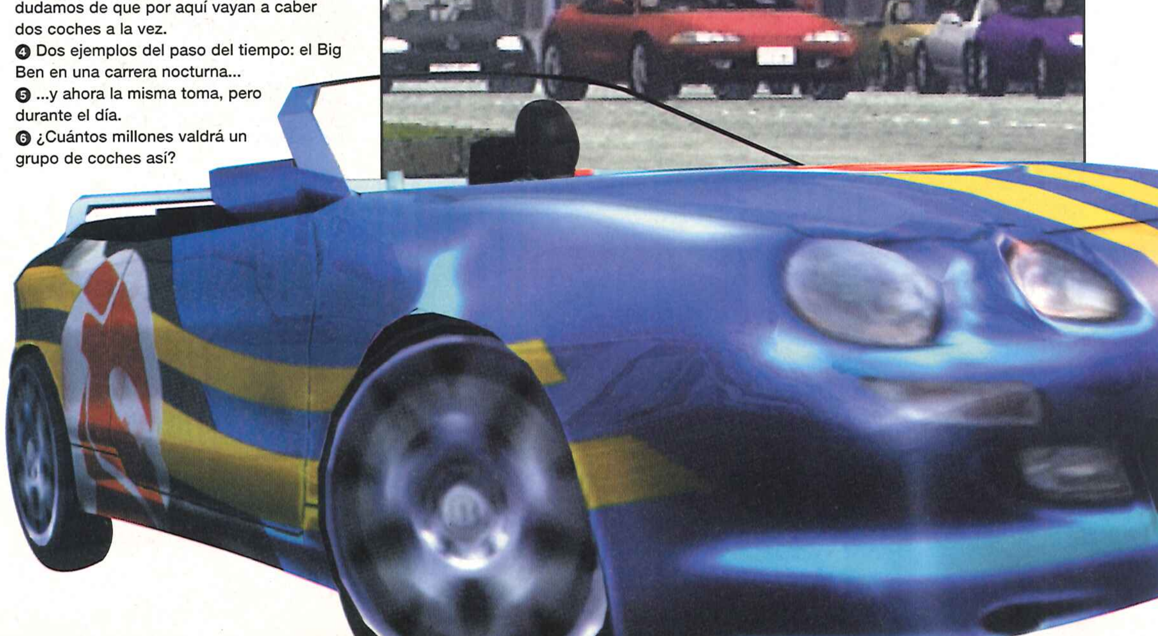




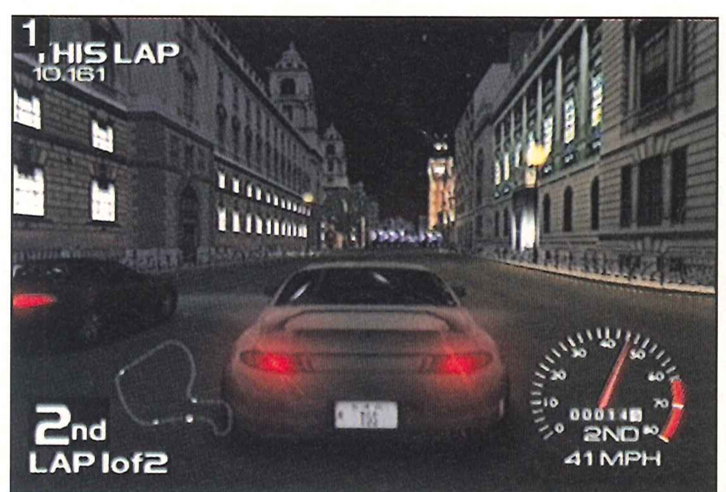








❶ Atención al fondo: el remolque de un camión nos "sugiere" que habrá que ir pensando en girar a la izquierda.
❷ En «MSR» conduciremos los modelos más potentes de las mejores marcas.
❸ Menos mal que vamos solos, porque dudamos de que por aquí vayan a caber dos coches a la vez.
❹ Dos ejemplos del paso del tiempo: el Big Ben en una carrera nocturna...
❺ ...y ahora la misma toma, pero durante el día.
❻ ¿Cuántos millones valdrá un grupo de coches así?







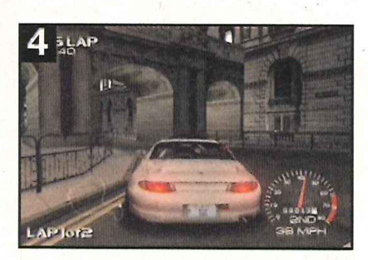
❶ La iluminación de los edificios le dará una belleza especial a las carreras.
❷ En el modo contrarreloj tendremos la oportunidad de batir los records de cada circuito y a nuestro propio coche fantasma.
❸ El juego estará lleno de detalles gráficos. Fijaros en el conductor, ¿y qué nos decís de las llantas que lleva el coche?
❹ Tendremos que tener cuidado para pasar por sitios así de estrechos cuando vayamos a toda velocidad.
❺ En los duelos a pantalla partida, más de uno acabará con la carrocería destrozada.
❻ ¡Uuuups! Perdone, me he perdido. ¿Ha visto usted pasar un montón de coches a doscientos por hora?
❼ Un precioso Mercedes amarillo lidera el grupo de participantes en esta carrera.

LAS CLAVES

CIRCUITOS DE ENSUEÑO. El aspecto más espectacular de «MSR» va a ser el realismo de sus circuitos. Londres, Tokio y San Francisco nunca estuvieron tan cerca de nuestra habitación como en este juego.

EL MEJOR SIMULADOR. El estilo de juego va a estar siempre cerca de la realidad. Conducir estos coches va a resultar una experiencia sin igual, tan por su diseño como por lo ajustado del control.

UN DESARROLLO MUY LARGO. Sega le ha dado todo el tiempo del mundo a los programadores de Bizarre para que puliesen hasta el último detalle del juego, sin importar los sucesivos retrasos en la fecha del lanzamiento. Al final, pese a los disgustos, seguro que vamos a salir ganando.



▸▸ era que hiciesen un juego a la altura de la consola más potente del mercado, que realmente marcase diferencias respecto a lo que el resto son capaces de ofrecer.

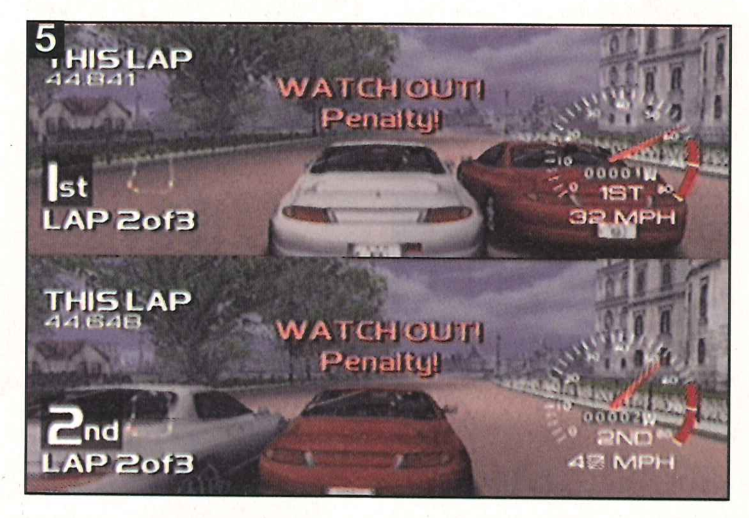
AHORA QUE YA POR FIN LO TENEMOS sobre nuestra mesa de trabajo y hemos podido probar su velocidad, os aseguramos que la espera merecerá la pena, porque «MSR» va a ser el gran juego de coches que todos los aficionados al género estábamos esperando.

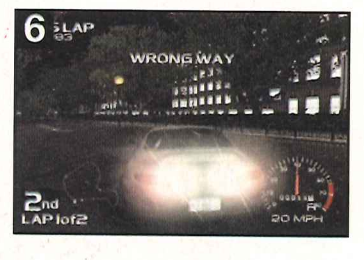
Y os tenemos que avisar también de que esta preview la hemos hecho con una versión beta, a la que todavía le faltaba mucho para estar finalizada. Sin embargo, lo que hemos visto, unido a lo que sabíamos de antemano, nos ha impresionado. Lo único malo es que... ¡ahora tenemos más ganas de jugar a la versión final!

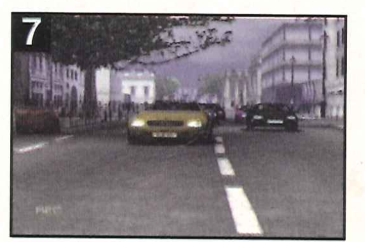
Como ya sabréis, la gran apuesta de «MSR» va a ser su extremado realismo, que nos permitirá conducir por las calles de Tokio, Londres y San Francisco, como representantes de los tres grandes territorios Dreamcast (Japón, Europa y Estados Unidos).

No es que seamos unos expertos en el mapeado de estas ciudades, pero lo que conocemos de Londres, por ejemplo, nos ha servido para comprobar la extraordinaria semejanza de los escenarios con la realidad. ¿Os imagináis conduciendo por delante del edificio del parlamento, dejando atrás la famosa torre del Big Ben, o atravesando Picadilly a toda velocidad? Pues todo eso va a ser posible gracias al formidable trabajo de los diseñadores gráficos de Bizarre, que han manejado miles de fotografías y decenas de vídeos de las localizaciones verdaderas para conseguir reproducirlas al detalle.

Cada ciudad incluirá varios trazados diferentes, pero éste no va a ser uno de esos juegos que nos permiten callejear libremente, sino que tendremos un recorrido bien ▸▸

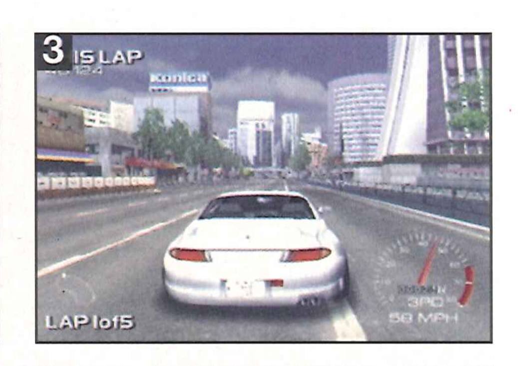














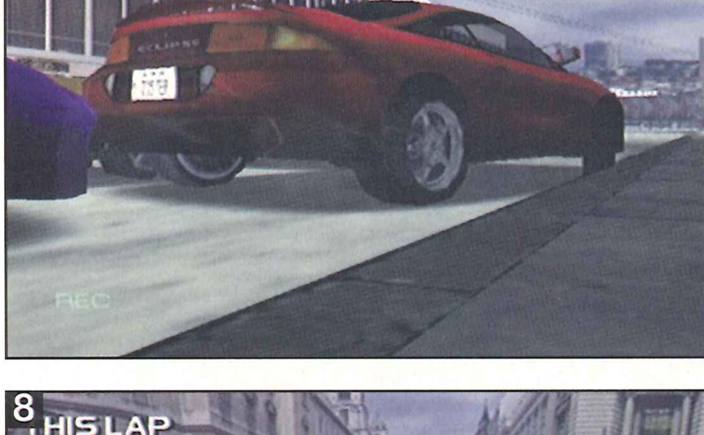






LOS BÓLIDOS DEL ASFALTO

Todas las carreras de «MSR» van a transcurrir por circuitos urbanos, y por eso los coches que las protagonicen no van a ser F-1 ni prototipos de rally. El garaje del juego de Bizarre va a estar compuesto por una selección de los mejores coches que se pueden ver en cualquier ciudad europea, y todos serán reproducciones exactas de marcas tan conocidas como Fiat, Mercedes, Mazda, Audi, Peugeot o Renault. Seguro que si sois aficionados a los coches sabréis distinguir los modelos que aparecen en estas imágenes.





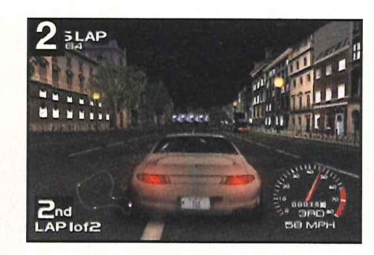




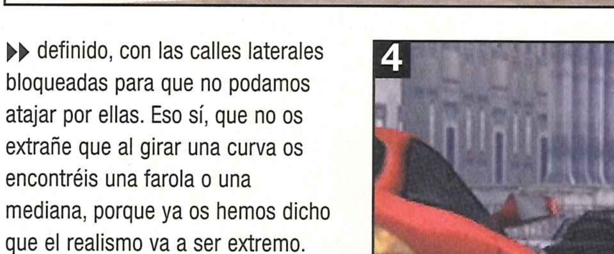


1 Hyde Park, en Londres, será uno de los mejores lugares para pisar a fondo el acelerador de nuestro vehículo.
2 En las carreras a dobles no se perderá ni un ápice de solidez en los escenarios.
3 El estudio detallado de fotografías y vídeos de cada ciudad ha permitido imitar detalles como el cartel de ese edificio.
4 ¿A que nunca se os había pasado por la imaginación que algún día pasearíais en coche por esta calle de Tokio?
5 Un Mitsubishi Eclipse en primer plano. Si con este coche no encontráis novia, será mejor que os metáis en un convento.
6 El control de los coches será muy fiable, pero sin concesiones. El fallo más mínimo hará que nos salgamos en las curvas.
7 Las repeticiones de las carreras serán una auténtica gozada. Nos pasaremos horas y horas observándolas.
8 Para los londinenses sería un sueño encontrar su ciudad con tan poco tráfico. Si lo quieren, ¡que jueguen a «MSR»!











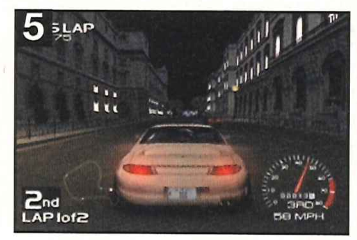


▶▶ definido, con las calles laterales bloqueadas para que no podamos atajar por ellas. Eso sí, que no os extrañe que al girar una curva os encontréis una farola o una mediana, porque ya os hemos dicho que el realismo va a ser extremo.

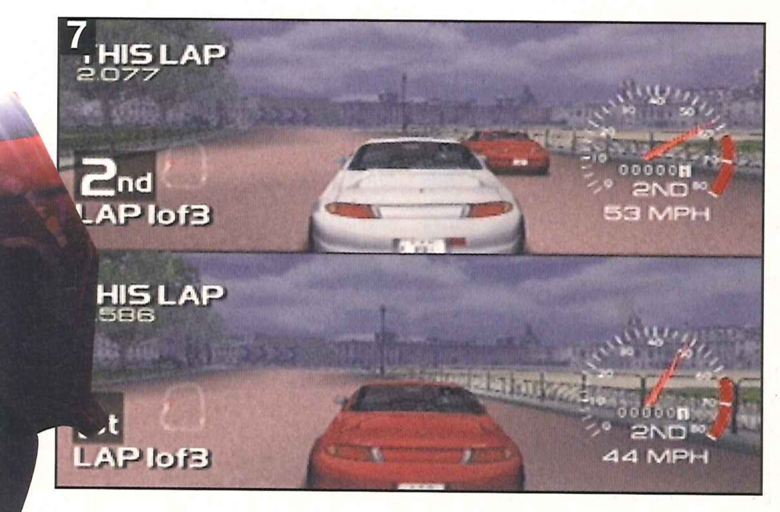
Y SI PODER CONDUCIR POR ESTOS CIRCUITOS ya va a ser todo un lujo, os encantará saber que lo vamos a hacer al volante de unos cochazos de las marcas más conocidas. ¿Preferís un Alfa 156? ¿Un Ford Mustang? ¿O quizá un Mazda MX-5? Todos estos y muchos otros estarán presentes en el garaje del juego, y además tendrán una presencia imperial en pantalla gracias al empleo de miles de polígonos para modelar la carrocería de cada uno. Todos los detalles estarán presentes, y llegarán incluso hasta el asiento del conductor, al que podremos ver a través de la luna trasera del coche.

El control va a estar también muy ajustado, de forma que los vehículos tendrán el peso justo para volar sobre el asfalto sin dar la sensación de que vamos patinando.

Tendremos que utilizar toda nuestra habilidad para ir superando los retos que nos plantee cada carrera y abrir así nuevas zonas en cada una de las ciudades. Como dicen sus creadores, «MSR» no va a ser un simple juego de carreras. Va a ser una experiencia única que ninguno os debéis perder. ■





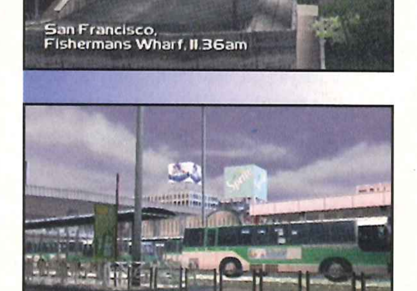




❶ «MSR» tiene todas las papeletas para convertirse en el gran simulador de carreras que Dreamcast necesitaba.
❷ El sonido también va a contribuir a que la atmósfera del juego sea de lo más realista que hayamos visto nunca.
❸ En una de las vistas exteriores podremos elevar la cámara sobre el nivel del asfalto.
❹ Un desfile de cochazos por el centro de Londres. ¡Me pido uno de los Mercedes descapotables que van delante!
❺ Las carreras se disputarán en tiempo real, según la hora verdadera de la ciudad en la que estemos corriendo.
❻ La suspensión de los vehículos también ha sido tratada de una manera espléndida.
❼ ¿No estáis deseando probar este juego? El mes que viene, os retamos a una carrera.

RECORRIDOS TURÍSTICOS

El trabajo que ha hecho Bizarre con los escenarios de «MSR» va a marcar un hito dentro del género de la velocidad. Nunca antes un simulador había conseguido reproducir con tanto realismo las ciudades por las que transcurren sus carreras, y es que para algo tenían que servir las horas de vídeo y los cientos de fotografías que se han tomado utilizado como modelo. Gracias a ello, las calles de Londres, París y Tokio van a quedar reflejadas con total fidelidad en el juego, y además los escenarios van a mostrar una solidez a la altura de los mejores juegos.









▶Compañía: **Crave** (www.cravegames.com) ▶Fecha: **Junio** ▶Género: **Deportivo**

Tony Hawk´s Skateboarding

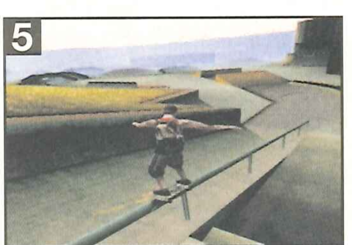
Pasear tranquilamente por las aceras es cosa del pasado. Lo mejor es montarse en una tabla de skate, asustar a los peatones, escapar de la "pasma" y convertirse en el rey de la ciudad.

Hasta ahora, nos habíamos tenido que conformar con lanzarnos ladera abajo por las nevadas montañas de «Snow Surfers», pero ahora vamos a cambiarnos al centro de la ciudad, a las pistas de half-pipe, a las rampas y las barandillas que nos vayamos encontrando en este simulador de los chicos de Crave, que pretenden convertirnos en breve en unos auténticos "skaters" profesionales.

El juego, que será una conversión directa del mismo título aparecido en PlayStation, llegará hasta nuestra consola con idéntico planteamiento, aunque presentará algunas mejoras en el apartado gráfico, que como viene siendo habitual, consistirán en una resolución más elevada y unas animaciones algo más fluidas.

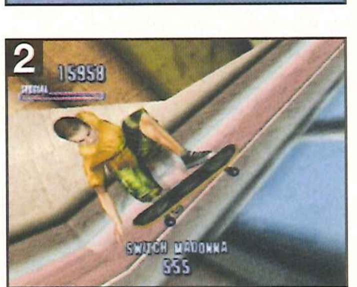
EL TÍTULO DE CRAVE TENDRÁ UNOS ESCENARIOS enormes, con un perfecto modelado 3D, que se podrán recorrer libremente y, por tanto, no tendrán un principio y un final como es normal en el género. En ellos nos vamos a encontrar todo tipo de rampas y desniveles por los que nos podremos subir para realizar las acrobacias ▶▶



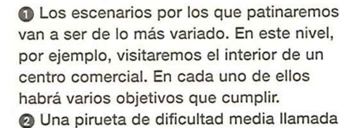
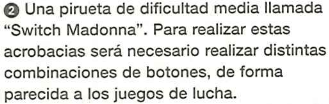




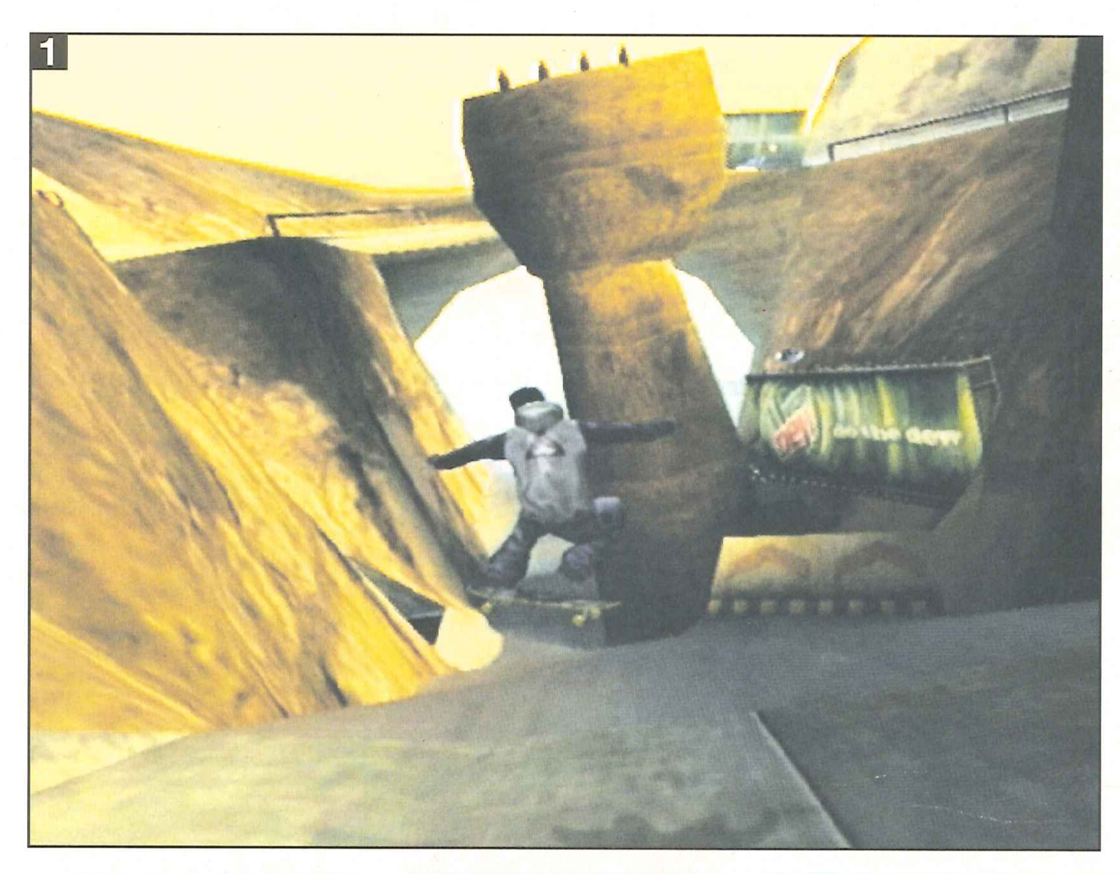






❶ Los escenarios por los que patinaremos van a ser de lo más variado. En este nivel, por ejemplo, visitaremos el interior de un centro comercial. En cada uno de ellos habrá varios objetivos que cumplir.
❷ Una pirueta de dificultad media llamada "Switch Madonna". Para realizar estas acrobacias será necesario realizar distintas combinaciones de botones, de forma parecida a los juegos de lucha.
❸ Como podéis ver, el descomunal tamaño de los personajes en pantalla será bastante evidente. Lo mejor de todo es que se moverán de maravilla, gracias a las animaciones de que estarán dotados.
❹ Los nombre de las saltos serán iguales que los reales. Dependiendo de su nivel de dificultad, recibiremos más o menos puntos, que contarán después para poder pasar a la siguiente fase.
❺ Mantener la vertical sobre las barandillas será una de los ejercicios más difíciles de ejecutar. Si no nos sale bien, aterrizaremos sin remedio contra el duro suelo.
❻ Hasta los coches de policía nos servirán para practicar un poco. No sabemos si a los polizontes les gustará mucho esto.







❶ En este circuito se alcanzarán las velocidades más altas del juego, bajando a tumba abierta. También será donde nos llevemos los "cebollazos" más gordos.
❷ ¡Veis... qué os estábamos diciendo!. Ya nos hemos dejado los dientes en el asfalto. A partir de ahora, "a tomar sopitas".
❸ Sacar los pies de la tabla y agarrarla con la mano nos dará una puntuación alta.
❹ Tendremos diferentes tablas, anclajes y ruedas para elegir la que más nos guste. La diferencia de uno a otro se notará mucho.







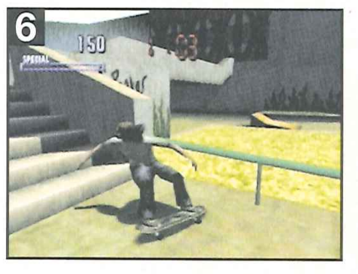


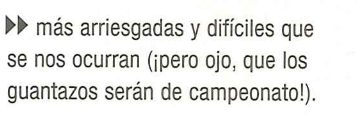
LAS CLAVES

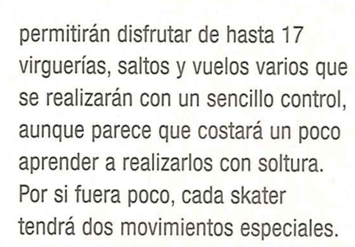
ESCENARIOS LIBRES. Los enormes escenarios se podrán recorrer a nuestro antojo, y podremos utilizar para nuestras piruetas todos los elementos que nos encontremos en ellos. Comparándolo con «Snow Surfers», en el que las pistas tenían principio y final, esto supondrá una libertad que vamos a agradecer.

EL TAMAÑO DE LOS "SKATERS". Ignoramos si los diez "skaters" reales son altos o bajos, gorditos o más bien flacos, pero su tamaño en el videojuego será totalmente bestial. Ocuparán buena parte de la pantalla, y será una gozada para la vista verles realizar sus acrobacias en los distintos retos del juego.

ANIMACIONES DE LUJO. Es la parte que más se está cuidando en el juego. El "skater" que da nombre al juego ha trabajado codo con codo con los programadores, para que el resultado final sea muy creíble. Todas las piruetas que podremos ejecutar son las que normalmente se hacen en este tipo de "deporte".





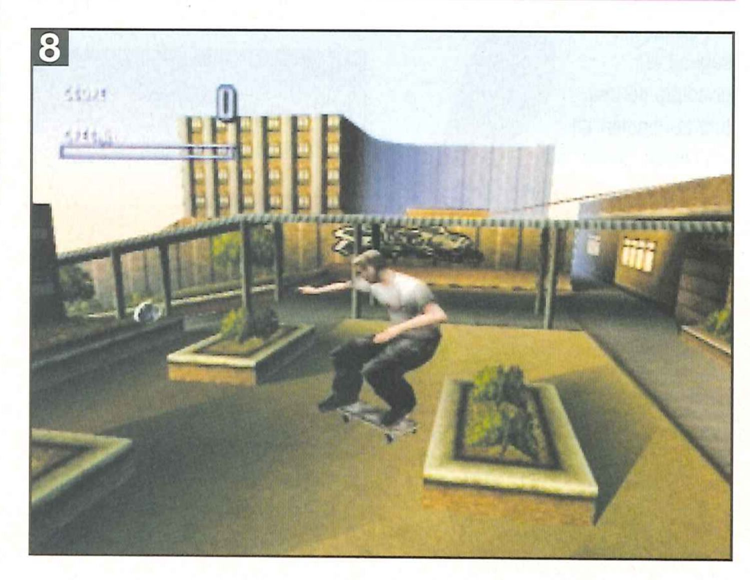


▶▶ más arriesgadas y difíciles que se nos ocurran (¡pero ojo, que los guantazos serán de campeonato!).

LOS DIEZ SKATERS REALES QUE PODREMOS ELEGIR mostrarán un tamaño descomunal en pantalla, y las animaciones, que sin duda serán el punto fuerte del juego, os dejarán con la boca abierta. No en vano, se ha contado con los consejos y experiencia de la mayor estrella de este deporte, el norteamericano Tony Hawk, que da nombre al juego.

Habrá seis modos de juego, tres de ellos para dos personas, que nos permitirán disfrutar de hasta 17 virguerías, saltos y vuelos varios que se realizarán con un sencillo control, aunque parece que costará un poco aprender a realizarlos con soltura. Por si fuera poco, cada skater tendrá dos movimientos especiales.

En definitiva, que estamos muy, pero que muy impacientes por echarle el guante a este juego, que parece que va a dar la talla en cuanto a realización técnica y jugabilidad se refiere. Esperemos que el resultado final traiga alguna sorpresa que lo diferencie un poco de la versión original. ■



❺ En el modo "Career", tendremos que dirigir la carrera profesional de un "skater", llevándole por los diez escenarios y superando en cada uno de ellos los retos que nos propongan de antemano.
❻ ¿Os atrevéis a subir las escaleras patinando? En «Tony Hawk's» será posible.
❼ El modo multijugador para dos personas, no ofrecerá ningún tipo de ralentización. Los piques varios para recolectar las letras de la palabra S-K-A-T-E, serán memorables.
❽ Haciendo virguerías en el mismo patio del colegio. Este escenario será el más bonito del juego, y tendrá sorpresas ocultas.

▶Compañía: **Infogrames** (www.es.infogrames.com) ▶Fecha: **Julio** ▶Género: **Velocidad**

WackyRaces

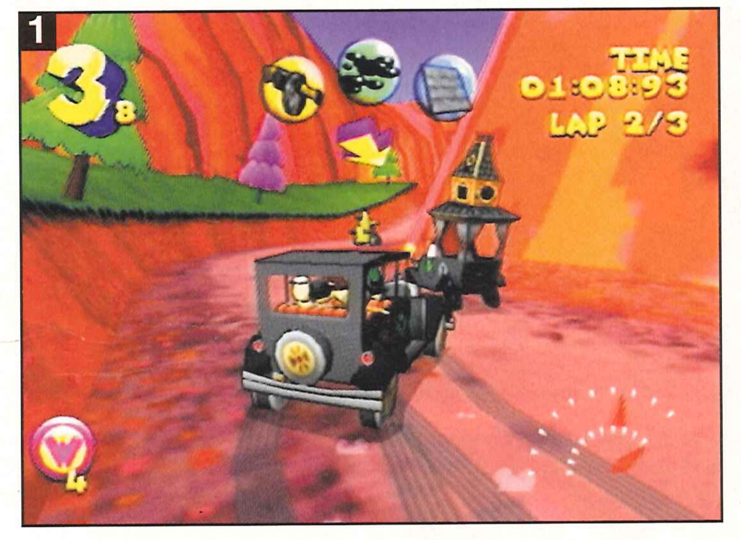
"¡Ya me han vuelto a ganag, demonios! ¡Patán, ni se te ocuga geigte,! Je, je,... ya vegán estos malditos lo que he inventado para ganaglos la pgóxima vez. ¡Y sabgán quién es Pieg Nodoyuna!"

Los chicos de Infogrames nos van a ofrecer un refrescante chorro de simpatía este veranito con «Wacky Races», un juego de carreras de lo más disparatado que estará basado en "Los Autos Locos", la divertidísima serie de dibujos de Hanna- Barbera.

Si recordáis, en ella el tramposo Pierre Nodoyuna, acompañado siempre de su perro Patán (sí, el de la risa pegajosa), trata de ganar unas carreras protagonizadas por los vehículos más locos y simpáticos que podáis imaginar. Sin embargo, por más trampas que se invente en cada capítulo, jamás lo logra. ¿Tendrá mejor suerte en el juego?

LOS JUGONES MÁS VETERANOS CONOCERÁN la versión de «Wacky Races» que salió hace unos cuantos años para Mega Drive (¡cómo pasa el tiempo!). Aunque no fue un gran bombazo, sí supuso el principio de una buena relación de los "Autos Locos" con Sega, y ahora Penélope Glamour, Pedro Bello y los demás personajes se preparan para dar el salto a los 128 bits, así que preparaos para conducir cualquiera de los inverosímiles coches de la serie en las carreras más locas que se hayan disputado en nuestra querida consola blanca.

El concepto de juego va a estar en la línea de «Mario Kart» (ya sabéis, vale todo con tal de llegar el primero), y los once vehículos estarán dotados de su propia personalidad, lo que va a ▶▶





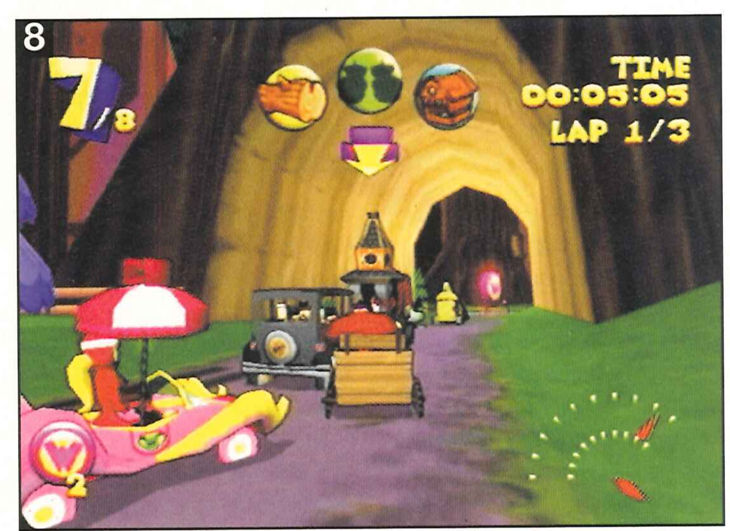




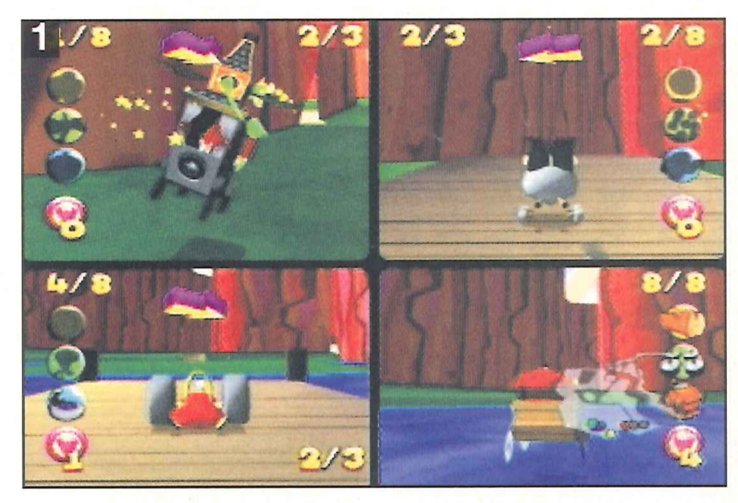




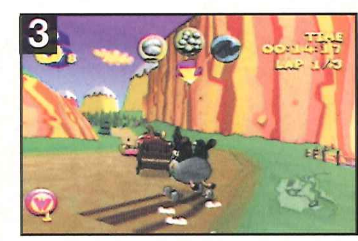




❶ ¿Habíais visto alguna vez una carrera con vehículos más raros que éstos?
❷ Los trogloditas buscan un atajo, pero cuidado, ¡que un coche de piedra no flota!
❸ La estética será igualita a los dibujos animados. Mirad las montañas del fondo.
❹ Los coches se doblarán y deformarán con la misma simpatía que en la tele.
❺ Antes de la carrera elegiremos los tres items (ataque o defensa) que vamos a usar.
❻ Un coche dentro de un globo de chicle. ¡Pero a quién se le habrá ocurrido esta idea!
❼ ¡Y aquí llega Pedro Bello en su flamante y elástico fórmula uno! ¡Vaya derrape!
❽ Los circuitos discurrirán por lugares tan raros como el interior de una sequoya.

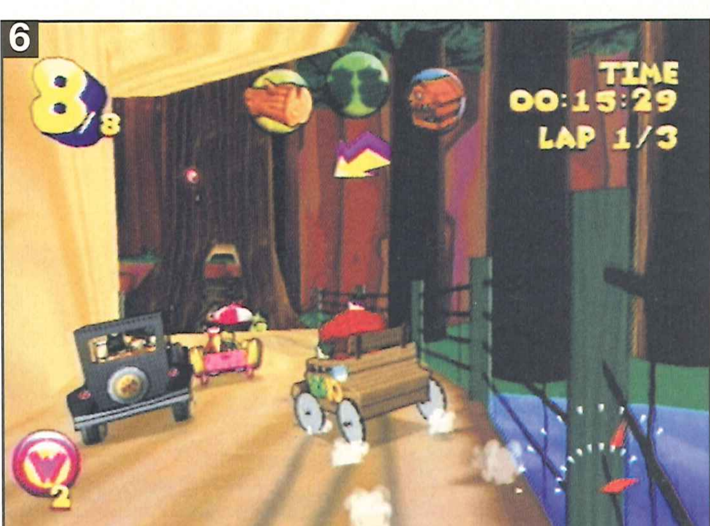












❶ El juego también tendrá un modo en el que podremos enfrentarnos jugar con tres amigos a pantalla partida. ¡Viva la juerga! ❷ ¿Prohibido adelantar? De eso nada majos, saco las alas y os paso por arriba. ❸ Los trogloditas quemando neumáticos con este derrape. El humillo que saldrá de las ruedas será un buen detalle gráfico. ❹ Esto es un atasco como los de Madrid en hora punta y con lluvia. Menos mal que nuestro vehículo traerá la casa incorporada. ❺ Esperamos que Pedro Bello tenga la misma buena suerte que en la serie. ❻ Si con estas ruedas no tenemos agarre sobre la madera, ¡apaga y vámonos! ❼ Un nuevo modelo de tanque volador. ❽ Ni se os ocurra pararos un segundo a repostar, que os vienen pisando los talones. ❾ ¡Qué ordenaditos están! Claro, como que la carrera acaba de comenzar. Ya decía yo...



LAS CLAVES

CARRERAS LOCAS PARA DREAMCAST. En la práctica, «Wacky Races» se va a convertir en la única opción de carreras locas de Dreamcast (ahora sólo tenemos «Pen Pen», que es tan malo que casi no cuenta).

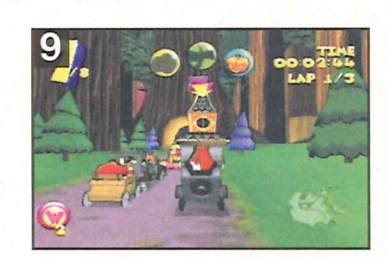
SIMPATÍA A RAUDALES. El juego va a saber trasladar a nuestra consola toda la simpatía que derrocha la serie, gracias en parte a una banda sonora llena de efectos de lo más cómicos.

¿ESTAMOS VIENDO LA TELE O JUGANDO? Una vez más, Dreamcast va a demostrar lo que vale con unos gráficos que, en más de un ocasión, nos hará plantearnos esta pregunta (sobre todo en las repeticiones de las carreras). Y es que van a ser auténticos dibujos animados en 3D.

▶▶ suponer que la forma de conducir y los poderes de ataque o defensa de cada uno serán completamente diferentes al resto.

PARA COMPLACER A TODOS LOS PÚBLICOS, «Wacky Races» nos va a ofrecer dos formas diferentes de juego: en el modo "Kart", en plan arcade simplón, primará nuestra habilidad para colocar trampas y evitar las de los contrarios, sin que sea preciso que seamos unos fieras del volante. El otro modo será el "Advanced", en el que, sin pretender tampoco parecer un simulador demasiado serio, sí que importará más el control del coche, con distintos agarres al terreno, derrapes, etc. La locura llenará el desarrollo del juego, y podremos utilizar todo tipo de"ayudas" para llegar los primeros.

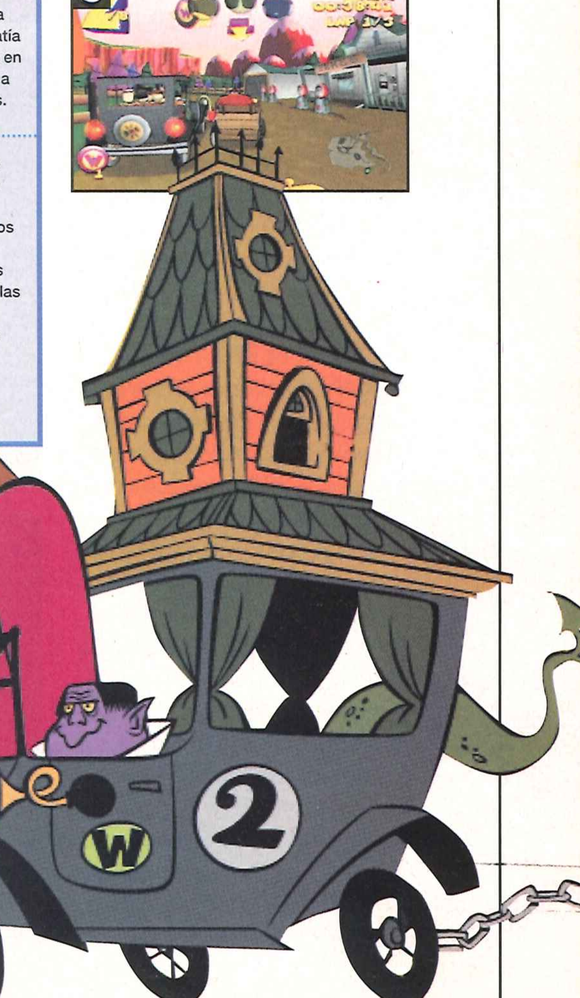
Los escenarios vendrán envueltos en unas rotundas tres dimensiones, y mantendrán la estética de los dibujos animados, con un colorido



enorme, coches clavados a los de la serie, y extravagantes circuitos llenos de atajos y sorpresas.

Y si gráficamente todo nos va a hacer pensar que estamos viendo la tele (sobre todo en las repeticiones), a esto habrá que sumar un sonido de lo más completo, con música marchosa, un montón de efectos (golpes, bocinas, etc.) y también los comentarios y gritos de los participantes en las carreras.

La encantadora Penélope Glamour ya está pintándose los labios para estar bien guapa en su cita con nosotros, así queid poniéndoos guapetes, porque dentro de pocas semanas se va a dar el banderazo de salida. ■



▶Compañía: **Bizarre** (www.bizarrecreations.com) ▶Fecha: **Junio** ▶Género: **Acción 3D**

FurFighters



No os fiéis de el gracioso aspecto de estos simpáticos animalillos, porque detrás de esos cuerpos de peluche se esconden unos soldados de élite dispuestos a todo para alzarse con la victoria.



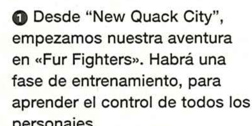


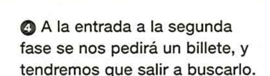












En la pacífica ciudad de "Fur Fighters" está a punto de ocurrir un enorme desastre. El maligno General Viggo se propone conquistar sus territorios, y no se conforma con derrotar a los animales que habitan allí, sino que también va a raptar a sus familias.

A PARTIR DE ESTA TERRIBLE NOTICIA, los chicos de Bizarre están construyendo un interesante juego de acción protagonizado por seis animales de apariencia inocente, pero armados hasta las pezuñas.

El juego, que va a llegar a España por cortesía de Acclaim, guardará ciertas similitudes con «Rayman» por la belleza de sus escenarios y la simpatía de los protagonistas, pero también tendrá semejanzas con la serie "South Park", ya que en él también va a haber espacio para el humor más macabro y violento.

Dos elementos tan opuestos como éstos son los que le darán un toque de originalidad que llegará a sorprendernos, y que pretende ▶▶

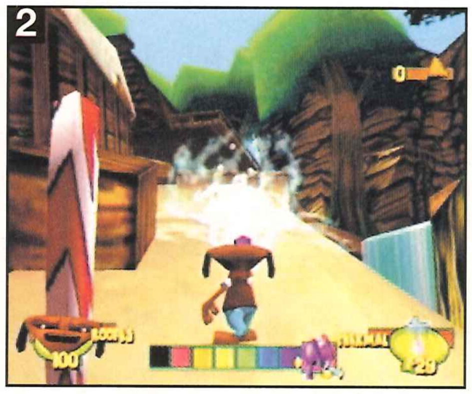




❶ Desde "New Quack City", empezamos nuestra aventura en «Fur Fighters». Habrá una fase de entrenamiento, para aprender el control de todos los personajes.
❷ El canguro Bungalow en aprietos. Estos osos nada amorosos le han preparado una emboscada de tres contra uno.
❸ Como veis, los escenarios serán muy variados, y en algunos hará un frío que pela.
❹ A la entrada a la segunda fase se nos pedirá un billete, y tendremos que salir a buscarlo.
❺ Fijaros en los detalles del escenario, y en la carita de Rico. No nos negaréis que el palmípedo tendrá su gracia.
❻ Estos items son los que tendremos que ir recolectando en todas las fases del juego.
❼ Cada personaje tendrá su habilidad especial. El pingüino nadará mejor que nadie.









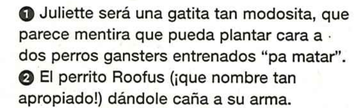
▶▶ hacer las delicias tanto del publico adulto como del adolescente.

NUESTROS PERSONAJES SERÁN UN PERRO, un panda rojo, una gata, un dragón, un pingüino y un canguro, que se moverán libremente por los elaborados escenarios.

Cada animal tendrá sus características personales, que tendremos que combinar para salir adelante. El perro Roofus, por ejemplo, será un experto cavando agujeros en el suelo para acceder a otras salas, y en otros momentos necesitaremos los tremendos saltos de Bungalow, el canguro.

Para abrirnos paso en cada fase dispondremos de un variado arsenal, pero de poco nos servirá cuando nos enfrentemos a un buen montón de puzzles, que estarán bien integrados e irán aumentando en dificultad.

Otro de los puntos fuertes de «Fur Fighters» será un modo multijugador con unos duelos "deathmatch" de los que van a saltar chispas. Es lo único que le faltaba al juego para completar un panorama de lo más prometedor, que le puede llevar a encaramarse en lo más alto de nuestras jugonas preferencias. ■



❶ Juliette será una gatita tan modosita, que parece mentira que pueda plantar cara a dos perros gansters entrenados "pa matar".
❷ El perrito Roofus (¡que nombre tan apropiado!) dándole caña a su arma.
❸ Tweak será nuestro bebe dragón. Aquí le vemos acosado por algunos enemigos. Si queremos, podrá escupir fuego por la boca.
❹ Esta cañón láser que lleva Chang será el arma más poderosa que probemos. Allí al fondo había un enemigo hace un momento.
❺ Estas burbujas nos servirán para cambiar de personaje en cualquier momento. Así podremos aprovechar sus habilidades.
❻ Durante la partida sucederán diferentes diálogos. La versión de preview estaba en inglés. ¿Los traducirán en el juego final?
❼ El modo multijugador en acción. Aunque en la beta que hemos probado solamente podían jugar dos personas, la versión definitiva soportará hasta cuatro jugadores.
❽ Un minijuego para relajarnos después de los tiros nunca viene mal. ¿Que tal nos vendrá una partidita al clásico «Arkanoid»?
❾ El más puro componente plataformero, también estará presente en «Fur Fighters».



LAS CLAVES

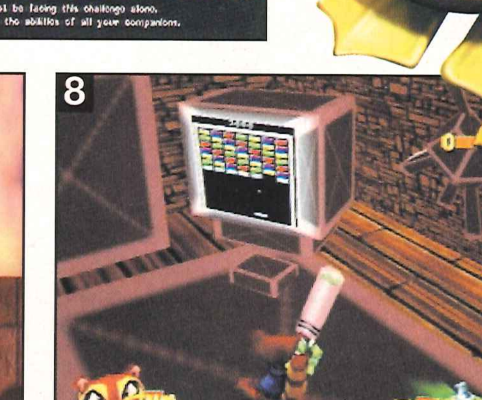
SENTIDO DEL HUMOR. Impregnará todo el juego, desde el diseño de los protagonistas hasta sus animaciones. Todo estará pensado para que nos pillen con una sonrisa en la cara de vez en cuando.

LA DOBLE FACETA DE LOS PERSONAJES. Con la pinta tan simpática que tienen los personajes, no os podéis imaginar las escabechinas que harán con los enemigos y el lenguaje adulto que se gastan.

EL FANTÁSTICO MODO MULTIJUGADOR. Nos recordará enormemente a la mítica saga «Quake» para PC, con todas las buenas virtudes que esto supone. Incluso se han imitado algunas de las armas y el diseño de los escenarios.









▶Compañía: **Sega** (www.dreamcast-europe.com) ▶Fecha: **Junio** ▶Género: **Deportivo**

NHL2000

Jamas he sabido patinar, y aún menos sobre hielo. Si salgo ahora a la pista, estos tíos me pueden machacar vivo. Creo que tendré que tomar un cursillo acelerado con el nuevo simulador de Sega.

De la mano de Sega, y creado por Black Box, está a punto de aterrizar en Dreamcast otro gran simulador deportivo en la línea del genial «NBA 2000».

Siguiendo su estela, «NHL 2000» intentará reflejar toda la velocidad, espectacularidad, golpes y demás componentes del hockey sobre hielo, un deporte que arrasa en Estados Unidos, pero que aquí seguramente es más conocido por los videojuegos que por el número de personas que lo practican en la vida real.

COMO YA ES COSTUMBRE EN SEGA, los detalles que se van a incluir para dotar al juego del mayor realismo rozarán la virguería técnica, porque veremos las expresiones faciales de los jugadores, capturadas y texturadas de 800 jugadores reales de la liga americana, o los detalles de las camisetas, por poner sólo un par de ejemplos.

Las animaciones serán otro punto fuerte de «NHL 2000», y la fluidez de los movimientos en los desmarques y pases garantizarán la diversión. Los perfectos reflejos de luces en el hielo y las marcas que irán dejando los patines sobre la pista, terminarán por convencernos y, por supuesto también se incluirán las típicas peleas habituales en este deporte.

Y SI EL APARTADO GRÁFICO RESULTARÁ SOBERBIO desde el primer vistazo, la jugabilidad parece que no se va a quedar atrás, ya que nos va a regalar partidos disputados siempre a un ritmo trepidante.

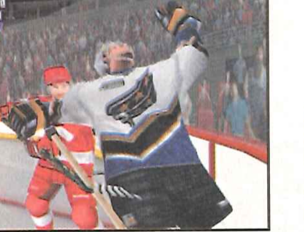
Todos los equipos de la liga NHL, más algunas selecciones All Star, compondrán la lista de equipos para participar en los habituales modos de juego: exhibición, eliminatorias y temporada completa. Además, también podremos reunirnos con tres amiguetes para disputar unos duelos a cara de perro.

Como veis, cualidades no le van a faltar a «NHL 2000» para hacernos gozar a tope del hockey sobre hielo. Si os atrae este deporte, Sega os va a presentar uno de los simuladores más completos. En pocos días podréis comprobarlo. ■





❶ Las asistencias al compañero desmarcado serán lo mejor para marcar buenos goles.
❷ ¿Hay alguien que entienda de hockey? ¿Cómo demonios se llama esta jugada?
❸ Esto no esta nada bien, no señor. Un golpe con el stick en plena espalda tiene que doler.
❹ No faltará un completo editor, para que creemos a nuestro propio jugador. Después podremos ficharlo o venderlo.
❺ Esta vista cenital será una de las que podremos utilizar para seguir los partidos.







LAS CLAVES

TRAS LA ESTELA DE «NBA 2000». Sega va a retomar en «NHL 2000» ese gusto por el realismo y la calidad técnica que ya le permitió crear el mejor simulador de basket con «NBA 2000».

LA ESPECTACULARIDAD. En el hockey hay contacto; así que no será raro que justo cuando vayamos a marcar un gol, se acerque un contrario y nos mande de un "leñazo" hasta la valla de protección.

ANIMACIONES DE ESCÁNDALO. Olvidaros de lo que hayáis visto antes. Los jugadores se deslizarán con total credibilidad por el hielo. En los primeros planos podremos apreciar multitud de detalles, y unas texturas asombrosas.



▶Compañía: **Genki** (www.genki.co.jp) ▶Fecha: **Junio** ▶Género: **Plataformas**

SUPER MAGNETICNEO

Sin lugar a dudas, el protagonista de este juego de plataformas tiene un poderoso magnetismo personal. Lucha a favor del bien, es realmente valiente, es ágil... ¡y podrías pegarlo en tu nevera!

Sonic y Rayman van a tener dentro de muy pocos días un nuevo colega de género. Se llama Neo, y es un electroimán con piernas y brazos (bueno, y con ojos y boca) que va a protagonizar «Super Magnetic Neo». Este plataformas ha sido creado por Genki, una compañía especializada en juegos muy del gusto nipón (o sea, futuristas, coloridos, sencillos, y muy alocados), y va a llegar España vía Sega gracias a su acuerdo con Crave.

La idea de que el protagonista sea un imán nos permitirá explotar las versátiles características magnéticas de estos metales: la atracción y la repulsión dependiendo del polo, positivo o negativo, que tengamos.

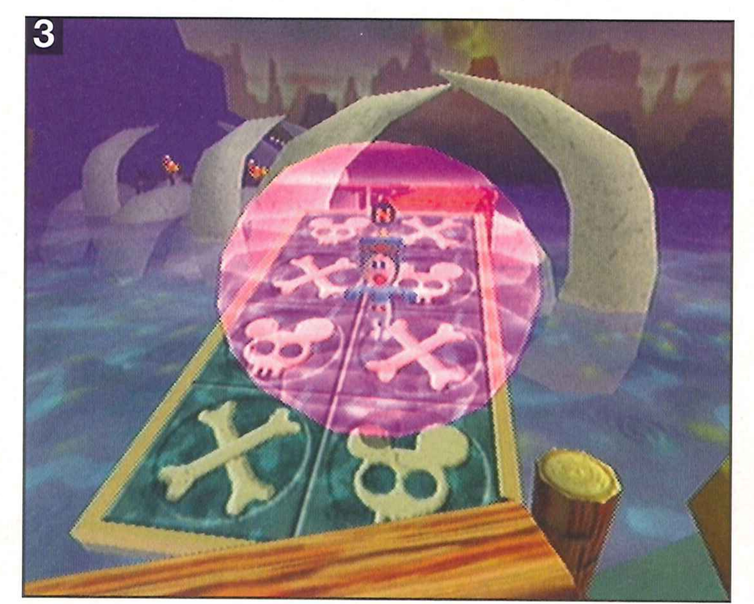
DIRIGIREMOS A NUESTRO IMÁN ANDANTE a través de varios mundos llenos de secretos, y con los jefes finales de rigor, en una historia simplona y, ¿por qué no decirlo?, bastante típica: llegar hasta un malo muy malo y derrotarlo.

Todas las fases se desarrollarán en escenarios 3D con caminos prefijados en los que sólo podremos ir hacia delante o hacia atrás, con lo que el juego pretende ser una oferta dirigida especialmente a los más pequeños la casa, para los que será mucho más accesible que «Sonic Adventure» o que «Rayman 2».

Jugando con Neo, nuestro hermanito pequeño parará de dar guerra mientras nosotros hincamos los codos estudiando el examen de Física, por si nos cae una pregunta sobre electromagnetismo. ■







LAS CLAVES

OTRO PLATAFORMAS PARA EL CATÁLOGO. Y es que éste es uno de los géneros con menos títulos en Dreamcast. Así que démosle la bienvenida, porque todo lo que sea ampliar el catálogo viene muy bien.

UN PROTAGONISTA MUY SIMPÁTICO. Nadie dirá que Neo no es, al menos, atractivo (claro, es un imán). Es simplón y simpático, si bien dudamos que llegue a tener la personalidad de sus predecesores plataformeros.

DIRIGIDO A LOS MÁS PEQUEÑOS. La sencillez del juego, completamente lineal, y la simpatía de sus gráficos, lo van a hacer un juego perfecto para los más pequeños de la casa (no para los más bajitos, sino para los más jóvenes...).

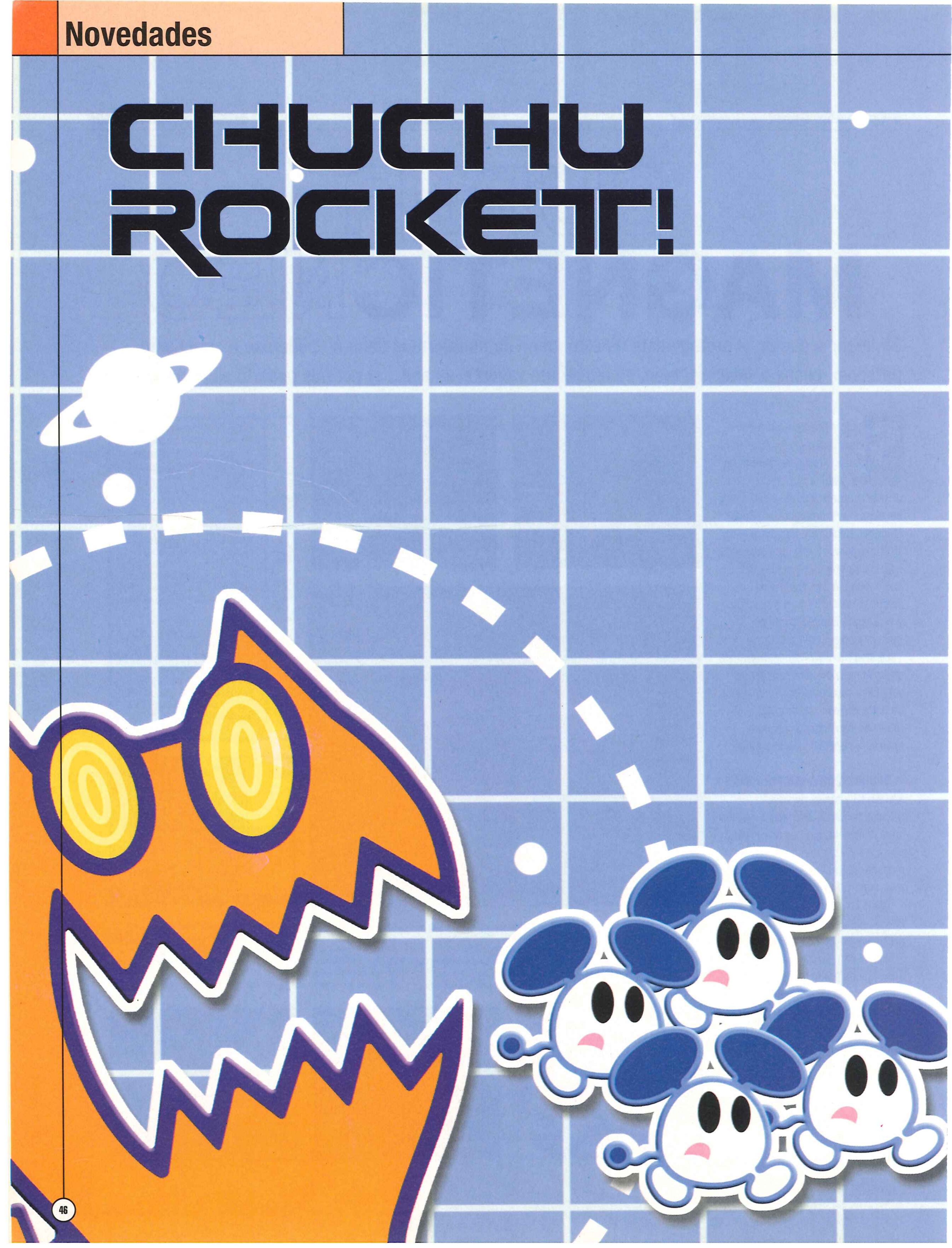


1 Lo que nos acaba de embestir es un pedazo de toro de Mihura...
2 Neo prefiere las lentejas a las hamburguesas. Y es que, como todas las madres saben, las lentejas tienen mucho hierro...
3 A lo largo de las fases, necesitaremos poner en funcionamiento el polo positivo o negativo (como en la pantalla) de nuestro imán.
4 Y aquí tenemos un primer plano del electroimán más famoso del mundo de los videojuegos (bueno, por ahora es el único).
5 Ni el bebé del fondo podría tener miedo de este tío feo. La verdad es que el diseño de los personajes será muy peculiar.
6 En algunas ocasiones utilizaremos vehículos como vagonetas en minas abandonadas, o esta especie de caballo con ruedas.
7 Un jefe final hecho con piezas de Lego. Un poco infantil, ¿no?








CHUCHU ROCKET!

¿Tienes una Dreamcast y una línea de teléfono a mano? Pues prepárate a disfrutar: **ha llegado el juego on-line.**



- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Compañía: **SONIC TEAM** www.sega.co.jp/sonicteam
- Distribuidora: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **SÍ (3 bloques de memoria)**
- Internet: **¡¡SÍ SÍ SÍ...!!**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **CASTELLANO**



A lo largo de la historia de los videojuegos se han inventado muchos tipos de puzzle que han sentado cátedra frente a otros juegos mucho más elaborados, y que han triunfado con ideas sencillas pero geniales.

El clásico «Tetris» era un reto a la agilidad mental del jugador. «Bomberman», por su parte, nos proponía machacar a nuestro rival (humano o computadora) a base de colocar las bombas estratégicamente. Pues bien, ahora nos llega «ChuChu Rocket!», la ultima maravilla de Sega, englobando los dos conceptos que hicieron tan famosos a estos dos títulos.

EL LAUREADO SONIC TEAM, creador de nuestro querido puercoespín azul, han puesto toda la carne en el asador para sacarse de la chistera una pequeña joya con la que por fin termina de conquistar nuestro ya entregado corazoncito. Y no han podido elegir mejor, porque el lanzamiento del primer videojuego para consola al que se puede jugar on-line bien merecía estar protagonizado por un título tan bueno como éste.

Intentar meter en nuestro cohete el mayor número posible de ratones, evitando a la vez que los gatos (o "kapukapus") lleguen hasta él y nos resten puntos suena muy simplón. Pero la cosa cambia bastante si os decimos que el éxito del mágico puzzle de Sega radica precisamente en eso, en una simplicidad que le dota de un enorme atractivo.

La mecánica de «ChuChu Rocket» no se pierde en complicaciones que no son necesarias, ya que con solo los cuatro botones para colocar flechas arriba, abajo, izquierda y derecha, más el joystick para movernos ▶▶



En el modo de juego "Stage Challenge" se juntan el reto de resolver los puzzles con la emoción de hacerlo contrarreloj. Antes de empezar, se nos dan las oportunas instrucciones para que vayamos al grano desde el primer momento. El nivel de dificultad irá creciendo poco a poco.

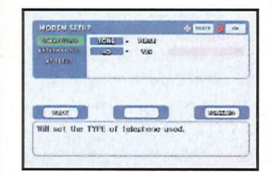


Una partida en acción. Debemos colocar flechas para dirigir a los ratones hasta nuestro cohete (el círculo que tenga nuestro color). Si se nos cuela un gato, nos resta un tercio de lo que llevemos acumulado.

PRIMERO, REGISTRARNOS EN DREAMARENA



Entra en "Nuevo registro" y acepta las condiciones. Después selecciona el país.



El siguiente paso a seguir es elegir el modo de tu línea telefónica: tonos o pulsos.



Se te pedirán los datos personales, así como una contraseña. ¡No la olvides!



Finalizado el proceso, ya estás en "Dreamarena", el portal para los usuarios de Sega.



CUATRO JUGADORES. CUÁDRUPLE DIVERSIÓN






¿Estás aburrido y no sabes qué hacer en casa? ¡No hay problema! Avisa a tres de tus amigos y rétales para ver quien es el rey de los ratones. Te lo pasarás en grande.





▶▶ por la pantalla, se ha conseguido todo un monumento a la jugabilidad y la adicción en su estado más puro, que nos lleva en volandas hasta las más altas cumbres de la diversión.

«CHUCHU ROCKET!» NO TIENE DESPERDICIO, se mire por donde se mire, y en su gran estreno se propone engancharnos con varios modos de juego geniales.

Tiene un "Puzzle Mode" dividido en cuatro niveles de dificultad y veinticinco retos para nuestra inteligencia, consistentes en conseguir un objetivo colocando un número de flechas limitado.

El "Stage Challenge" por su parte, es similar al modo puzzle, pero con la salvedad de que también luchamos contra el cronómetro.

Tampoco la opción para cuatro jugadores, que nos hace partirnos de risa, gritar ponernos nerviosos y tener piques antológicos con nuestros amiguetes en el fantástico "4up Battle", o por equipos con el "Team Battle", uno de los mejores modos multijugador que hemos tenido ocasión de probar, y que resulta ideal cuando no queramos abusar de la línea de teléfono.

Lamentablemente, donde cojea un poco el programa de Sega es en las partidas contra la computadora, ya que la inteligencia artificial es bastante pobre, y a veces hasta nos ayuda a guardar ratones en nuestro propio cohete. Así, no es raro conseguir una puntuación escandalosa comparándola a las de los jugadores controlados por la máquina.

Pero ni todas las opciones del mundo lograrían eclipsar al auténtico modo estrella ▶▶

JUGANDO ON-LINE CON GENTE EUROPEA





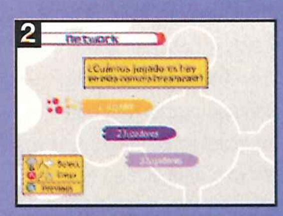

Estas capturas pertenecen a una partida on-line contra un inglés. Aunque la cosa estuvo muy reñida, al final surgió la furia española y terminamos ganándole. Je, je, je...

LA CONEXIÓN PASO A PASO

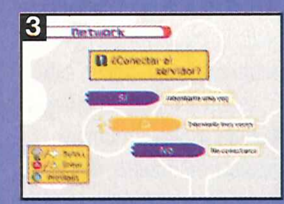
Sabemos que esto de jugar partidas on-line va a pillar de sorpresa a mucha gente. Para intentar evitar los clásicos líos y follones de los primeros días, os hemos preparado esta mini-guía para que sigáis paso a paso la manera correcta de conectarse, aprendáis también cómo crear salas de juego, y a entrar en las ya existentes.



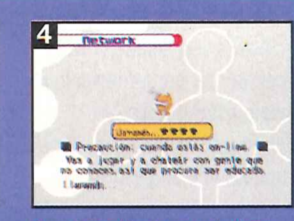
En el menu principal, elige la opción "Network" para comenzar el proceso de conexión a los servidores habilitados por Sega.



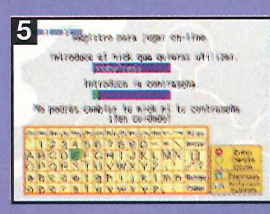
Elige el numero de jugadores que va a haber en tu consola. Pueden jugar un máximo de tres personas desde una misma máquina.



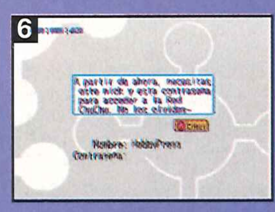
Selecciona cuántas veces quieres intentar la conexión. Parece de cajón, pero te recomendamos escoger la opción "tres intentos".



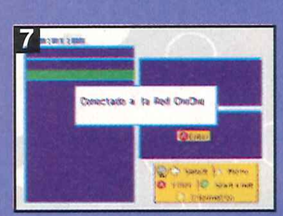
A continuación, la consola llama para conectar al servidor. El momento se aprovecha para dar algunos consejos muy útiles.



Una vez en línea, te piden que introduzcas un "nick", o apodo, y la contraseña. Piénsalos bien, porque no se pueden cambiar.



Si tienes puesta la Visual Memory en el mando, se te grabará un bloque con esos dos datos. Si no es así, apuntalos en algún sitio.



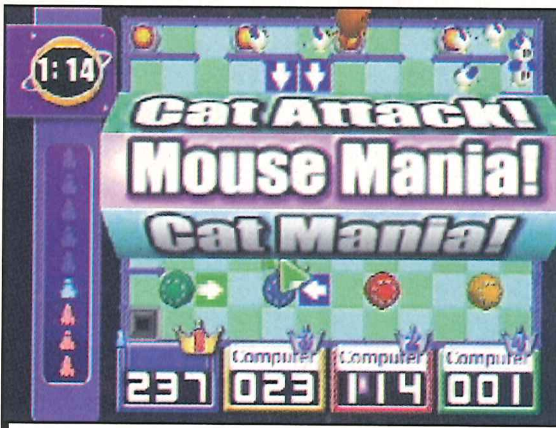
¡Bieennn! Ya estás en la "red ChuChu" por primera vez. ¡Que emoción! Presiona el botón A para entrar directamente.



Aparecen varios servidores. Sólo puedes elegir los que funcionen con los herzios de tu tele. Por ejemplo: 50 hz = Server English50.



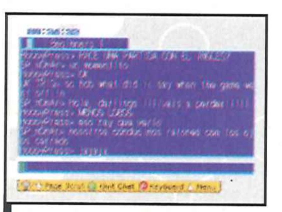
¿Sois capaces de conducir a los ratones hasta vuestro cohete poniendo una sola flecha? Retos como éste tenemos que resolver en el divertido "Puzzle Mode".



Cada cierto tiempo aparece en pantalla una ruleta con distintos resultados. En este caso, cientos de ratones inundan el escenario. También pueden salir gatos, se ralentiza o acelera la acción, etc.



Desde el menú principal es posible acceder a la página web oficial del juego.



Una conversación en el chat de «ChuChu Rocket!» antes de empezar la partida. La guerra psicológica también vale.

▲ Nos encanta: Que es el primer juego para consola de toda la historia de los videojuegos en el que podemos jugar con gente de otros países a través de Internet. Con esto queda todo dicho.

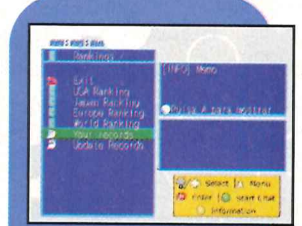
▼ Podía haberse mejorado: De momento, sólo se puede jugar contra gente de Europa. El modo para un solo jugador es flojo.

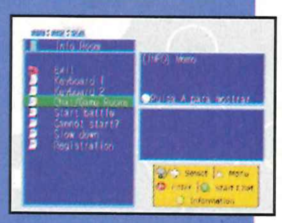
▶▶ del juego. Os hablamos de las partidas on-line contra jugadores de otros países o del nuestro propio. Ingleses, alemanes, franceses, etc. nos esperan para ver quién es el mejor salvando ratones. ¿A que suena bien? ¡Ya sabíamos que os iba a gustar!

LOS SERVIDORES YA ESTÁN A PUNTO para los duelos con toda Europa (en próximos títulos podremos jugar contra Japón y USA). Nosotros ya los hemos probado, y os podemos garantizar que la sensación de ganar a personas que están a miles de kilómetros resulta una experiencia que hay que probar para descubrir un nuevo mundo de jugabilidad. Sólo hay que acostumbrarse al ligero retraso (lag) de apenas un segundo desde que damos la orden de colocar la flecha, hasta que sale en pantalla.

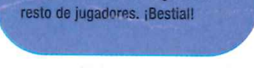
«ChuChu Rocket!» es una obra maestra dentro de su genero, con una vida prácticamente inagotable. Veréis como dentro de unos años todavía jugáis con ese italiano que conocisteis en una de las salas de chat. ■







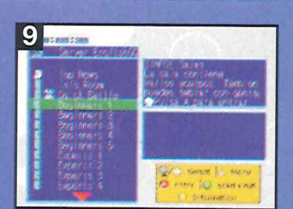
Una vez que has accedido a los servidores para jugar partidas en red, puedes obtener diferentes tipos de información. Desde tutoriales para resolver las dudas que puedan surgir en el servicio, hasta la posibilidad de actualizar tus records de victorias y compararlas con los logros del resto de jugadores. ¡Bestial!



CREA TU PROPIO PUZZLE



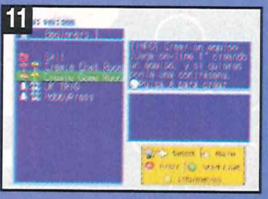
Otra opción más de «ChuChu Rocket!» (¿cuántas van ya?) es la de crear nuestro propio puzzle personalizado, colocando los cohetes, ratones, gatos y flechas a nuestro entero antojo. Y hasta podemos decidir como queremos que sea resuelto. Luego se lo enseñamos a un amigo, a ver si encuentra la solución.



9 Elegido el servidor, tienes salas que están separadas en función de la habilidad que tengas: ¿eres un principiante o un experto?



10 Ya en la sala correspondiente a tu nivel, te encuentras con el resto de los jugadores. Puedes charlar con ellos pulsando el botón Y.



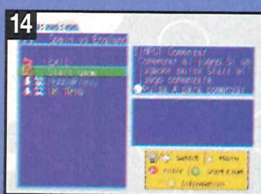
11 Dos muñecos al lado del nombre representan una sala a la que puedes entrar. Un solo muñeco te indica que es el jugador.



12 Para crear un juego, pulsa en "Create Game Room", y a continuación ponle a tu sala el nombre que más te apetezca.



13 Se te pedirá una contraseña. Dale a "Enter" para dejarla en blanco, ya que sino los demás jugadores no podrán entrar en tu juego.



14 Ya estás en tu sala particular, y ahora toca esperar a que entre alguien. En cuanto sea así, pulsa "Start Game" y ¡buena suerte!





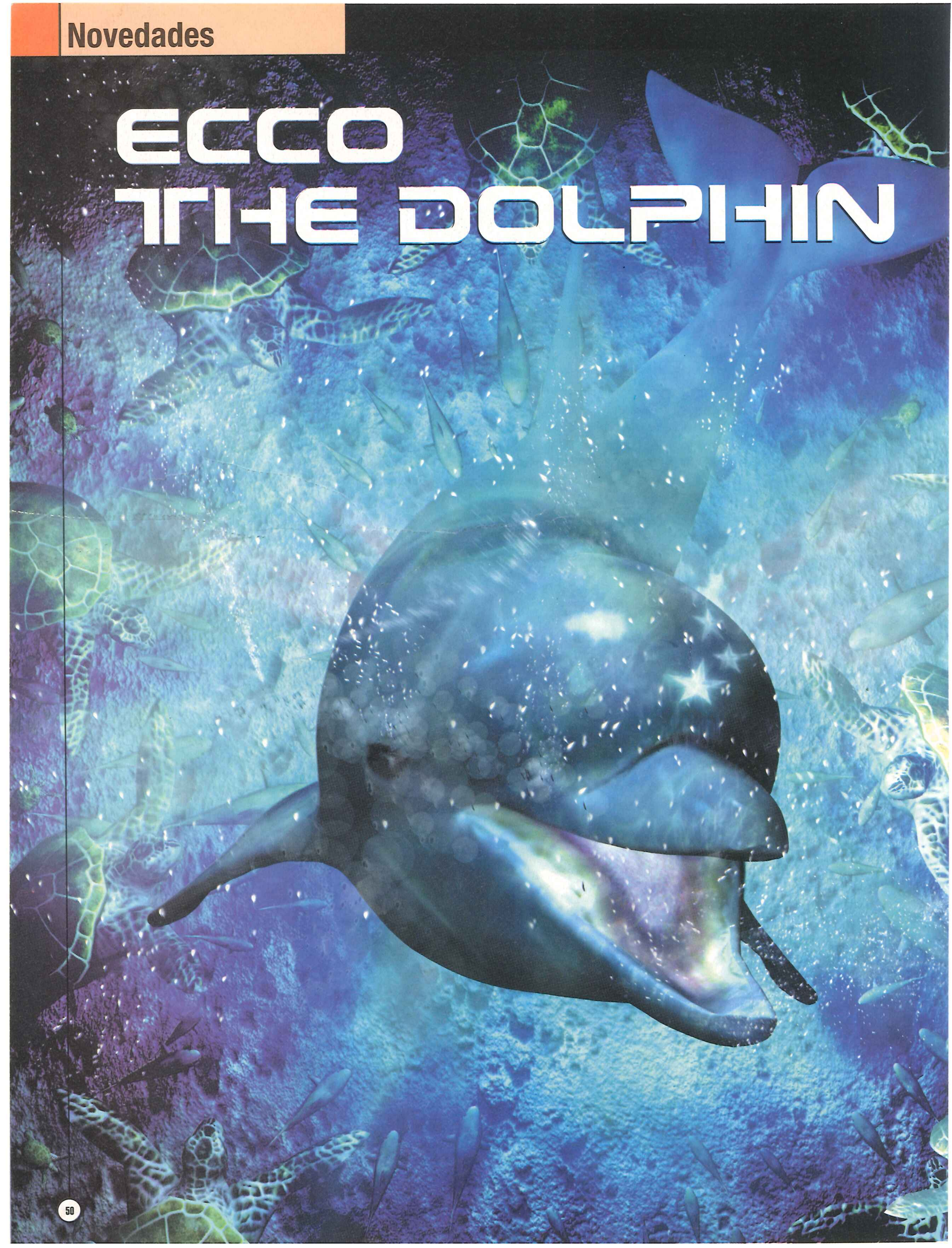


Valoración

Un puzzle genial, que supone un paso adelante en la evolución del videojuego. Como nos enteremos que no te has hecho con él, vamos a poner tu foto en Internet.

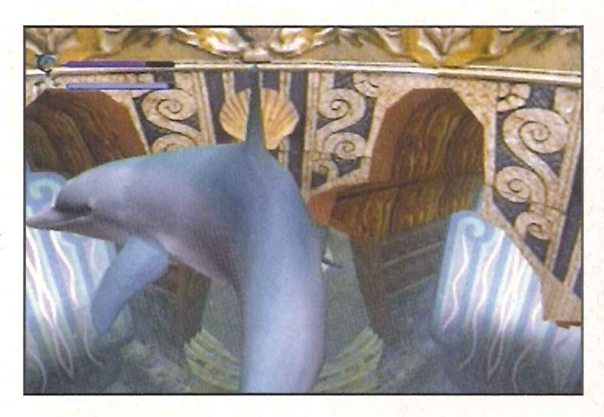


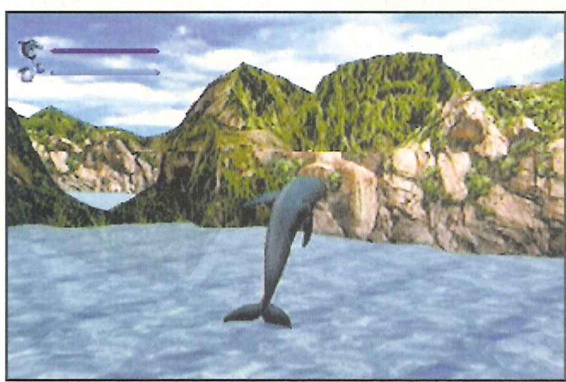
ECCO THE DOLPHIN

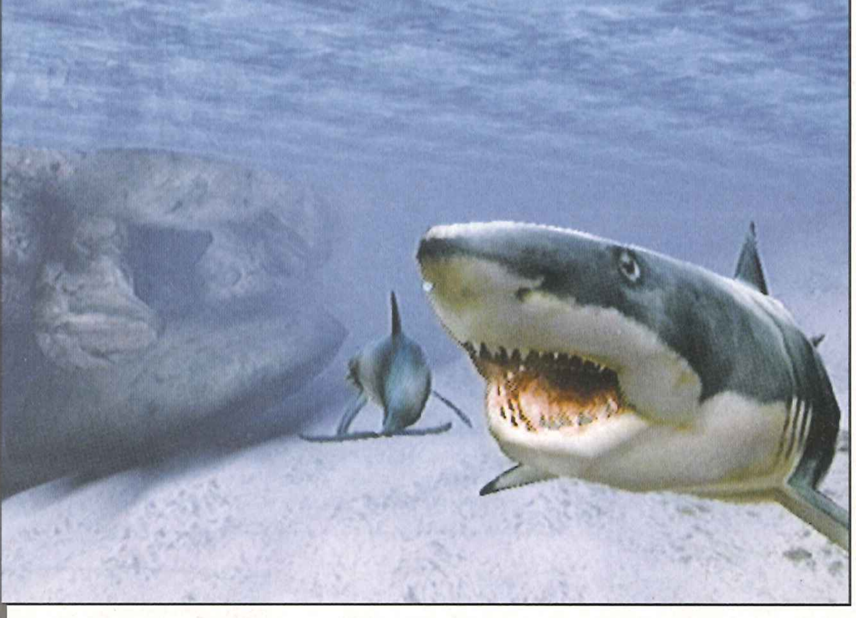


El delfín de Sega vuelve con una **aventura tan realista,** que será mejor que juguéis con aletas.

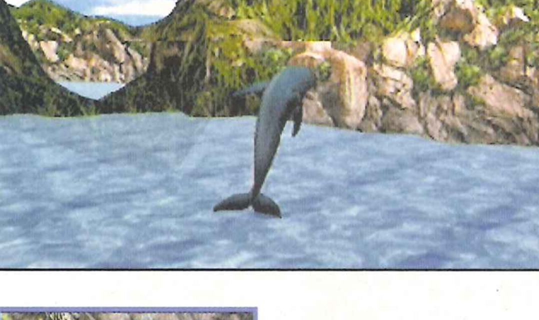






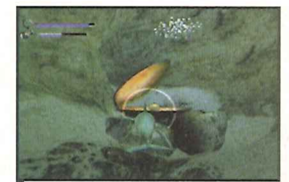


El realismo que inunda (y nunca mejor dicho) la nueva aventura de Ecco queda patente, sobre todo, al observar las especies animales del océano. Y os diremos que no ha sido nada fácil tomar esta imagen, pues acercarse tanto a las mandíbulas de este tiburón blanco supone ser devorados en décimas de segundo.





Los trozos de cristal de cuarzo nos dan ayuda para la consecución de las distintas submisiones. Y lo mejor de todo es que, como podéis ver, todos los textos se encuentran traducidos a un correcto castellano. Es algo muy de agradecer, sobre todo para los que no dominamos el lenguaje de los delfines.



Si cantamos frente a las ostras nos regalarán algo de aire y, a veces, perlas muy nutritivas.

- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Compañía: **APPALOOSA INTERACTIVE** www.appaloosacorp.com
- Distribuidora: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **SÍ (8 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Ecco, el delfín más famoso de la historia de los videojuegos, ya está buceando en los mares de Dreamcast, a los que ha llegado directamente desde Budapest, la ciudad donde la gente de Appaloosa ha concebido su última aventura submarina.

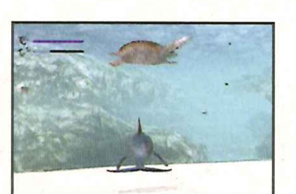
Partiendo del hecho de que no es su debut con Sega, porque nuestro amigo no falta nunca a la cita con cada nueva consola que pone a la venta la compañía, esta nueva entrega, que nos llega con la coletilla de «Defender of the Future», supone una remodelación absoluta de la idea del juego, tanto en su aspecto gráfico, que da un salto espectacular a las tres dimensiones, como en la aventura en sí, que tiene un guión muy complejo.

EL ARGUMENTO ES CASI DE CINE, y ha sido escrito por David Brin, un autor de éxito en el género de la ciencia ficción. Al tío se le ha ocurrido nada menos que poner a Ecco ante la difícil misión de salvar la Tierra de una invasión alienígena que penetró en la atmósfera tras romper un gran cristal al que llaman "el Guardián". Ahora, nuestro objetivo es recuperar todos los trozos del cristal para reconstruirlo.

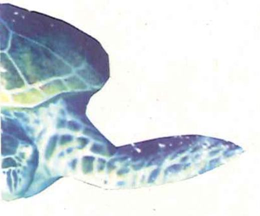
Como veis, en esta nueva entrega la ecología y la ciencia-ficción están unidas, pero lo que no cambia es la ambientación, que nos sigue transportando a un mundo subacuático repleto de arrecifes de coral, cuevas y hasta ciudades sumergidas como la Atlántida. ▶▶



















Los escenarios están poblados por bancos de peces de muy diversas especies. Cada una tiene su utilidad: unas, como mero alimento, y otras, si las cantamos, nos alumbrarán en las zonas oscuras, o nos cubrirán y protegerán con su veneno de las medusas, por ejemplo. Posibilidades, muchísimas, como en la vida misma.



Cuidado, Ecco, que eso de ahí es una morena con ganas de merendar delfín fresco.



EL DELFÍN SALTARÍN

Como todos los delfines, Ecco también tiene su vena juguetona, y la demuestra con todo tipo de saltos sobre el agua. Además de demostrarnos la calidad de las animaciones, alguna vez le serán muy útiles para coger algún ítem y superar ciertos obstáculos.



Esta especie de mapa que podéis ver sobreimpresionado en la imagen es de gran ayuda cuando nos perdemos, algo que ocurre con demasiada frecuencia. Lo malo es que sólo aparece muy de vez en cuando, y encima durante un tiempo brevísimo, así que nos quedamos con las ganas.

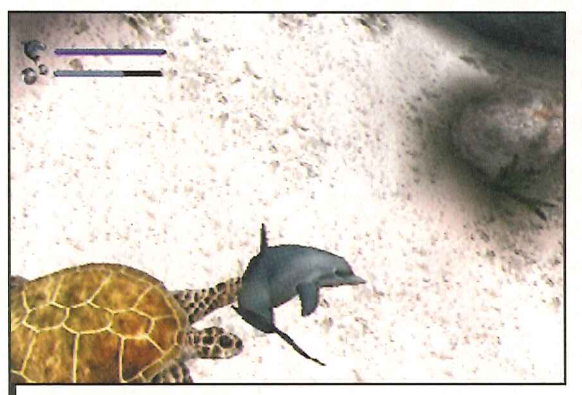
Todo el entorno gráfico, como podéis apreciar en las imágenes que os ofrecemos, es realmente espectacular.

LOS CREADORES SE HAN APOYADO en la gran potencia de Dreamcast para crear un fantástico e inmenso mundo submarino en 3D, por el que nuestro delfín disfruta de una absoluta libertad de movimientos. Además, han conseguido reproducir la vida marina de una manera completamente realista, con todo tipo de vegetación y de especies animales con las que Ecco puede interactuar. Algunas de ellas, como los otros delfines, tortugas, ballenas, etc., colaboran con nosotros. Por el contrario, hay otros muy peligrosos, como son los tiburones, pulpos gigantes o morenas (os hablamos del animal marino, pero también conocemos alguna que otra perteneciente al género humano que se las trae...).

Este realismo hace que Ecco deba vigilar su nivel de oxígeno (por si hay por ahí algún despistado, os recordamos que los delfines no tienen branquias) y que tenga que alimentarse, estando alerta para no engullir peces venenosos.

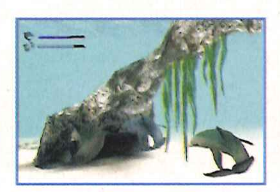
El sonido también se ha cuidado bastante, con un montón de bellas melodías y efectos sonoros de lo más "subacuáticos", que ayudan a crear una atmósfera muy envolvente y cuidada.

En cuanto al control de nuestro delfín, podemos



Podemos seguir la acción con dos tipos de cámara: una que se sitúa detrás de Ecco, y la otra, mucho menos jugable, que le sigue de forma más libre, como en los documentales submarinos de la tele.

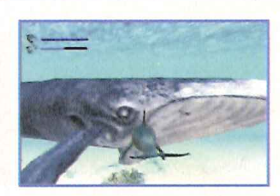
AMISTAD A VARIOS METROS BAJO EL AGUA



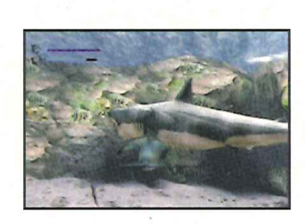
En ocasiones necesitamos la ayuda que nos brindan nuestros congéneres, siempre dispuestos a echarnos... una aleta.

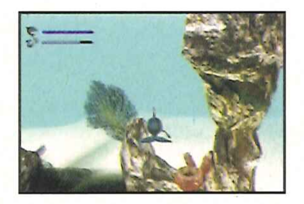


Las grandes tortugas marinas son muy tímidas, pero si las tratamos con tacto, nos pueden enseñar nuevos caminos.

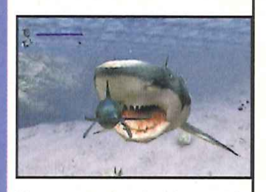


Esta gran ballena ha perdido a su cría, y al principio del juego nos pide que la ayudemos a salvarla. ¿Quién la diría que no?





LOS MÁS MALOS DE LAS PROFUNDIDADES



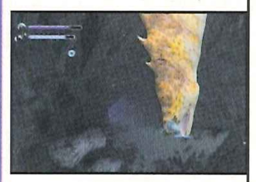
Un enorme tiburón blanco. ¡Y me lo encuentro precisamente a la hora del desayuno!



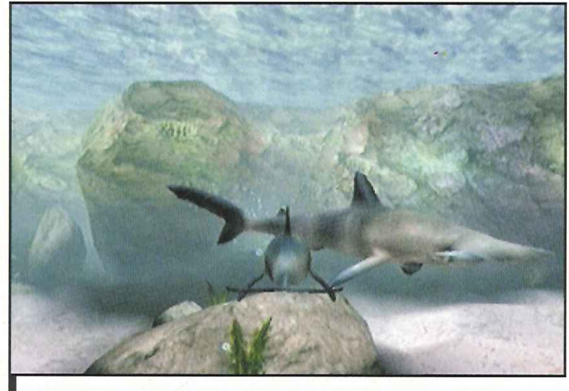
Para pasar a la cueva que hay tras este gran pulpo, Ecco necesita mucho valor y ayuda.



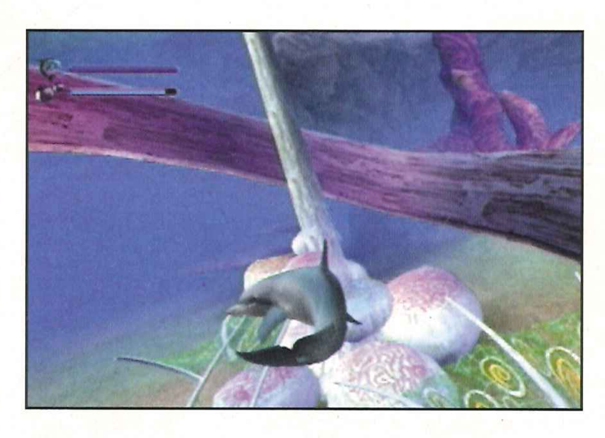
Los tiburones martillo no son tan fieros como parecen, pero sí muy resistentes.



Lo que este congrio gigante tiene en los dientes no es un mosquito, sino nuestro delfín.



Cuando Ecco aprende el canto de las distintas especies, puede utilizarlo bien para que le ayuden o, como en este caso, para atontar a los tiburones y poder vencerlos sin correr muchos riesgos.





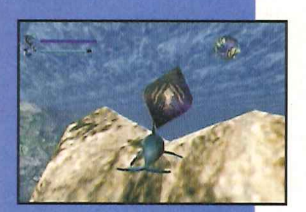




Encontrar burbujas en el interior de una cueva es una bendición. ¡Hay que respirar!



En cualquier recoveco de los grandes escenarios en esta nueva aventura podemos encontrar ítems que nos ofrecen nuevos poderes o incrementan nuestras habilidades.



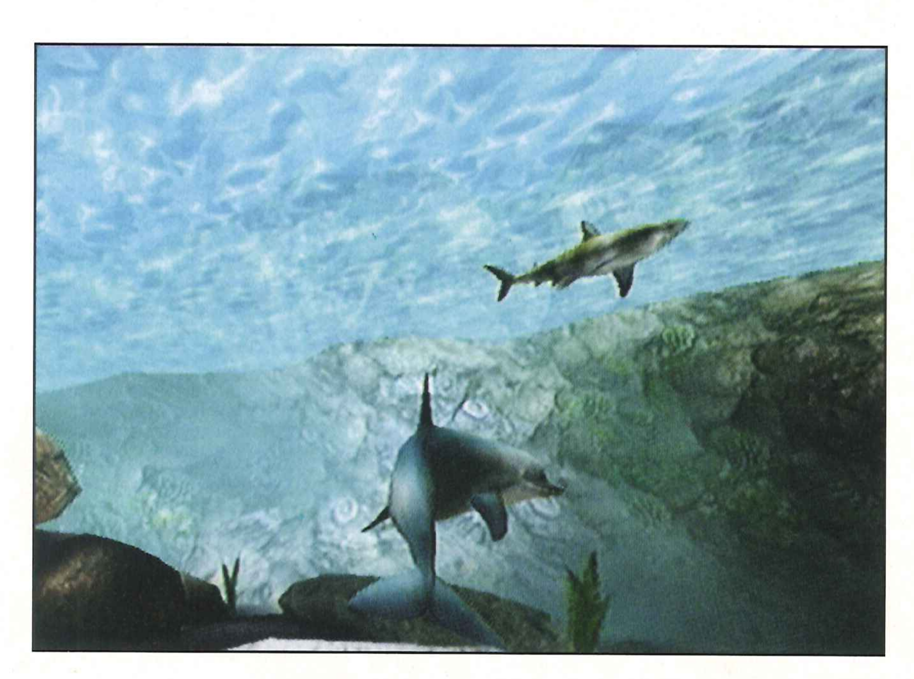
Este ítem incrementa la fuerza de Ecco, algo muy necesario para mover ciertas piedras que nos obstruyen un camino, o para enfrentarnos a los enemigos más grandes del mundo submarino.

▶▶ decir que resulta bastante sencillo, aunque cuesta adaptarse a los dos sistemas de cámara que nos ofrece el juego. El problema está en que el escenario gira cuando lo hace el delfín, y hasta que la cámara vuelve a su sitio la cosa puede resultar un poco mareante.

LA ACCIÓN DEL JUEGO PASA POR ir resolviendo numerosas misiones que nos plantean nuestros amigos o los cristales que nos vamos encontrando. Son bastante complicadas, y nos obligan a dedicar gran parte del tiempo a investigar los extensos escenarios. Si a esto le unimos que sólo en ocasiones podemos contar con la ayuda de un mapa, acabar perdidos es bastante habitual, y supone un gran riesgo si nos encontramos en grutas donde es difícil encontrar oxígeno y hay un enemigo en cada esquina.

Todo esto implica una gran dificultad para superar las múltiples fases, lo que prolonga la vida del juego, pero también puede llegar a aburrir a los jugones menos duchos en la investigación.

Justamente por eso, «Ecco the Dolphin: Defender of the Future» es un juego de difícil clasificación. Podría parecer dirigido al público infantil, pero es bastante complicado, y acaba enganchando sobre todo a los verdaderos aficionados al género de aventuras e investigación. Éstos, sin duda, tienen en él una joya que les va a aportar muchas horas de diversión y de sorpresas bajo el mar. ■



▲ Nos encanta: El juego ofrece gran belleza y un realismo gráfico alucinante, además de un control de lo más sencillo.

▼ Podía haberse mejorado: Su dificultad es elevada, ya que resulta fácil perderse o no saber qué es lo que tenemos que hacer.

Valoración

Una aventura submarina llena de sorpresas, con una estética realista y que encantará a los amantes del género... que tengan paciencia.





WWS 2000 EURO EDITION

Cualquier excusa es buena para **potenciar un juego** y convertirlo en el mejor simulador de fútbol de Dreamcast.

- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **SILICON DREAMS** www.sdstudio.com
- Distribuidora: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **SÍ (36 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Los estudios de Silicon Dreams, la compañía que nos trajo hace unos meses «Sega Worldwide Soccer 2000», están perdidos en una pequeña ciudad de la campiña inglesa llamada Banbury, cerca de Oxford. Allí, donde los lugareños detienen su actividad a las cinco "o'clock" para tomarse un té con pastas, es donde trabaja un equipo formado por gente muy joven que, no contento con haber creado en su día un muy aceptable simulador de fútbol, ha decidido ahora pegarle un buen lavado de cara para mejorar aquellos puntos en los que el juego flaqueaba.

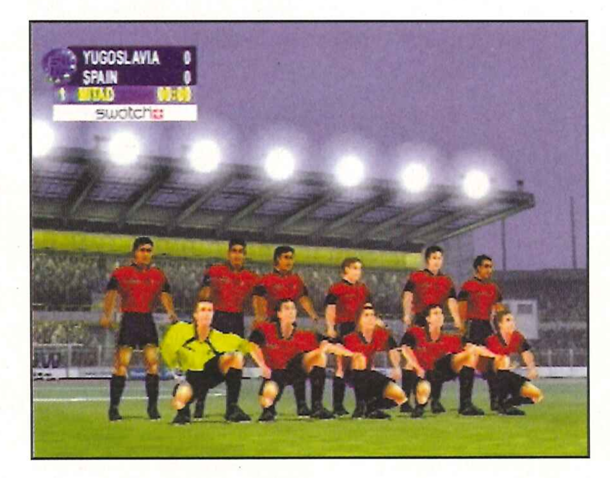
La excusa para hacerlo no podía ser mejor que la Eurocopa que se va a jugar este verano, y que además sirve para darle título a esta versión: «Sega Worldwide Soccer 2000 Euro Edition» (no, no se han vuelto locos para buscarle nombre).

DEBEMOS TENER CLARO QUE NO SE TRATA de un juego nuevo, sino que es una adaptación (bastante mejorada, eso sí) del original. Y si la primera parte nos pareció el simulador de fútbol más jugable de Dreamcast, aunque todavía lejos del nivel ideal para la consola, hay que reconocer que con esta versión el listón se ha subido bastante.

Seguimos pudiendo jugar con un montón de equipos y selecciones de todo el mundo, contando con varias opciones de juego, entre ellas la posibilidad de crear distintas ligas, y disponiendo de un montón de cámaras para seguir la acción. Además, el juego le da un claro protagonismo a la estrategia a la hora de afrontar cualquier partido.



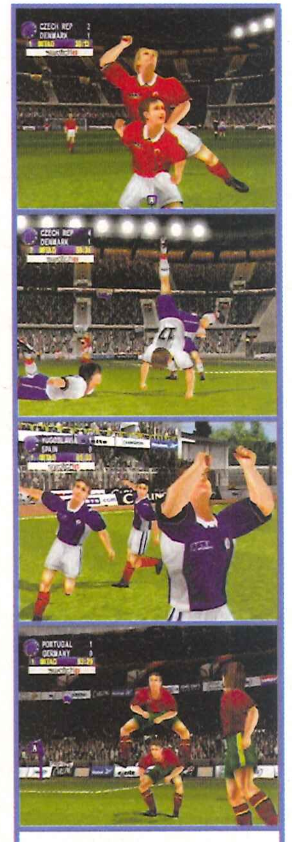
Podemos variar tanto la altura como la posición de la cámara, lateral o desde un fondo.





Dicho esto, las mejoras que encontramos en «WWS 2000 Euro Edition» empiezan por lo que se ve, pues tanto las animaciones de los futbolistas como el aspecto de los campos tienen más calidad, y continúan por lo que se siente: el control resulta ahora mucho más suelto y ágil.

Como os hemos dicho, en esta versión los movimientos de los jugadores son mucho más fluidos, sin que en ningún momento se deslicen por el campo como pasaba anteriormente. También ▶▶

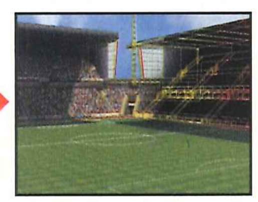


Un punto de lo más simpático en cualquier partido de fútbol son las celebraciones de los goles, cuando los jugadores se toman la libertad de hacer el ganso todo lo que quieren (y además lo suelen hacer muy bien). En esta versión, los programadores se lo han "currado" para incorporar más de veinte nuevas celebraciones.

UN TRABAJO DE CAMPEONATO



Los gráficos de los jugadores se han mejorado, dando importancia a detalles como las caras o los peinados, para hacerlos más reconocibles.



Aunque los campos están basados en los de verdad, han sido rediseñados para que su aspecto sea más espectacular del que muestran en realidad.



El control de los jugadores es mucho más suave, y sus movimientos más reales. Su inteligencia artificial ha sido también incrementada.



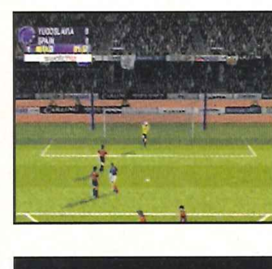
Los estudios de Silicon Dreams están en Banbury, y hasta allí nos fuimos, invitados por Sega, para conocer esta nueva versión de la mano de sus propios creadores. Su director, Gavin Chesire, hizo de guía en la visita de las instalaciones.

▲ Nos encanta: Un control mucho más suave y unos gráficos mejor acabados elevan el nivel de calidad de este simulador.

▼ Podía haberse mejorado: Lo ideal hubiera sido tener un juego así de bueno desde el principio. ¿Qué pasa con los que se compraron la primera versión?

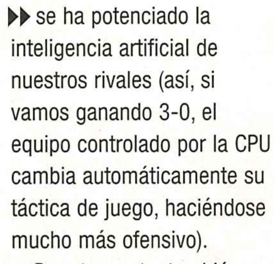


Por si alguno tenía alguna duda, esta flecha amarilla nos indica hacia donde va a ir el balón en el saque de esquina. Ya quisieran muchos defensas que en los partidos de verdad les diesen tantas pistas.





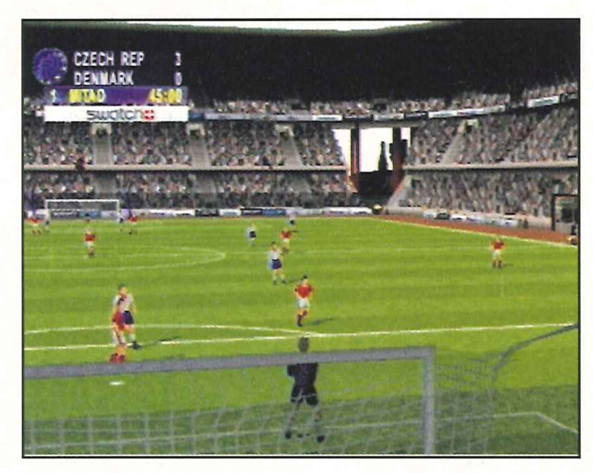
Si los árbitros son unos tarjeteros, podemos disminuir su nivel de severidad.



▶▶ se ha potenciado la inteligencia artificial de nuestros rivales (así, si vamos ganando 3-0, el equipo controlado por la CPU cambia automáticamente su táctica de juego, haciéndose mucho más ofensivo).

Por otra parte, también se han ampliado el menú de opciones. Ahora, además de elegir el grado de dificultad, podemos también decidir la velocidad de juego que más se ajuste a nuestro gusto o a nuestra destreza. Así ya nadie podrá decir que el juego es lento, como sucedía con el primer «Worldwide Soccer 2000».







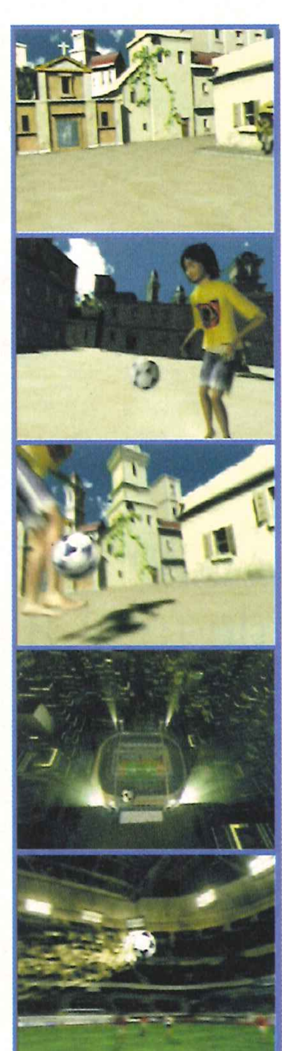
LOS ESTADIOS EN LOS QUE JUGAMOS son los de Bélgica y Holanda, las sedes donde se va a disputar la Eurocopa. O mejor dicho, representaciones mejoradas de ellos, pues los programadores nos dijeron que algunos de los campos reales dejan bastante que desear. Además, también podemos desbloquear los estadios que había en la primera versión, siempre que ganemos algún torneo.

En cuanto a las plantillas, aunque las selecciones son las mismas que participan en la Euro 2000, uno de los principales defectos del juego es que los nombres de los futbolistas no son los verdaderos.

La ambientación sigue siendo estupenda, tanto por el sonido de las aficiones, como por lo marchosilla (y aflamencada) que es la música. Los comentarios de los locutores se han mejorado sensiblemente, pero inexplicablemente no han sido doblados del inglés.

Con todo lo dicho, esta nueva versión supera con creces a la anterior, y se convierte en la mejor opción que le ofrece Dreamcast a los "futboleros" de verdad.

Si no tenéis la primera entrega, os recomendamos esta nueva versión, pero si os comprasteis el original, debéis valorar si los cambios os merecen la pena. ■



La intro del juego merece mención aparte. A los sones de unas rumbitas flamencas, un gitanillo juega con un balón, y lo lanza hacia Europa de una patada. Técnicamente no es mala... pero la ciudad donde el chaval juega no es Tijuana, sino que pretende ser una ciudad española. Habrá que invitar a estos "inglesitos" para que vean que en España usamos zapatos y ya no vamos en burro por la calle.



Las selecciones son las reales, pero los nombres de los futbolistas son inventados.

Valoración

Las mejoras de «WWS 2000 Euro Edition» lo convierten en el mejor simulador de fútbol con que cuenta Dreamcast por el momento.



8

DRAGON´S BLOOD

Reino medieval busca héroe como los de antes capaz de derrotar a un dragón. **¿No serás tú, por casualidad?**



Durante los combates podemos recurrir a la ayuda de hasta veintidós magias diferentes de ataque o defensa. Su número, y el demoledor efecto sobre nuestros enemigos, aumenta según vamos avanzando niveles.



- Tipo de juego: **ACCIÓN / AVENTURA**
- Compañía: **CRAVE** www.cravegames.com
- Distribuidora: **VIRGIN** www.virgin.es
- Visual Memory: **SÍ (20 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**



El juego nos obliga a permanecer alerta en todo momento, ya que los enemigos salen hasta de debajo de las piedras. En esta ocasión, Cynric se las tiene que ver con un vasallo del temible dragón.







Para ser correctos, debemos empezar este comentario aclarando que, aunque el juego tiene tintes de aventura 3D ambientada en la época medieval, lo que predomina es un estilo "beat'em up" del tipo "tira p´alante y dale un mandoble al primero que veas".

Con estas premisas, y hasta que nos lleguen otras opciones como «Berserk» o «Silver», el referente más claro para «Dragon´s Blood» que tenemos en nuestra consola es «Soul Fighter».

Ahora que ya nos hemos puesto en situación, veamos lo que tienen que ofrecernos estos guerreros. Su historia, por ejemplo, gira en torno a una antigua leyenda acerca del quinto hijo de un Rey, que será entrenado para dar muerte al enorme dragón que esta asolando las que un día fueron fértiles tierras de Borderlands.



Aunque Aeowyn basa casi todo su potencial en la magia y los conjuros defensivos, esta nena no se corta un pelo a la hora de "cascarle" un espadazo al primero que se ponga un poco tonto.

EL ENCARGADO DE CUMPLIR LA MISIÓN es Cynric, una auténtica "mala bestia" manejando la espada, el hacha y la maza, y capaz de aguantar bien el castigo gracias al poder de su armadura. A nuestro héroe también le gusta estudiar magia, y eso le permite hacer sus pinitos si se tercia la ocasión.

Si lo preferimos, también podemos elegir a Aeowyn, la hechicera, que le pone el toque femenino al juego y que, aunque es más hábil con la espada, resulta más vulnerable en los combates cuerpo a cuerpo. Pese a eso, tiene una gran capacidad de defensa gracias a los conjuros que puede lanzar.

Uno y otro aumentan sus poderes en el combate a medida que avanzamos, y aunque saben valerse por sí mismos, nunca viene mal la valiosa información que nos brindan por el camino otros personajes secundarios, ▶▶



Al comenzar el juego, nuestro guerrero lleva la armadura normal y una pequeña espada. De momento, no puede lanzar ninguna magia.



En fases avanzadas, su escudo es mayor, la armadura más resistente, ha aprendido algún conjuro, y posee el cuádruple de puntos de vida.



Aeowyn, la hechicera, comienza la aventura con la única ayuda de una espada normal y corriente. Tampoco tiene posibilidad de realizar magia.



Aquí la tenéis ya totalmente transformada. Lleva la espada de fuego, aguanta más castigo, y tiene gran capacidad para hacer brujería.



El mapa se torna imprescindible debido a la enorme extensión de las fases. Es conveniente buscar la ruta adecuada, si no queremos sufrir demasiadas emboscadas de los enemigos a lo largo del camino.



Nuestro personaje sufre el ataque sorpresa de dos lagartos. Mientras uno ataca de frente, el otro busca tu espalda. Al fondo, un orco espera también su turno. Como veis, la IA de los enemigos es muy elevada.



Aunque gran parte de los escenarios están situados en exteriores, las salas a las que iremos accediendo, los castillos y las guaridas, son de lo más espectacular que os podáis imaginar. Su increíble diseño las hace parecer salidas de una novela de J.R.Tolkien.

Una muestra de la enorme variedad de "fauna" que habita en el mundo de «Dragon's Blood». Orcos, insectos, lagartos medio humanos, seres mitológicos, etc... nos pondrán en serios aprietos en más de una ocasión. Es un ambiente a mitad de camino entre la Edad Media y una historia de fantasía.

▶▶ como el valiente elfo Ansorin, o el goblin Polug. Lo malo del asunto es que no se han traducido los textos que nos cuentan la historia y los objetivos de cada nueva localización.

LA AVENTURA TIENE QUINCE NIVELES enormes, que nos obligan a fijarnos en el mapa para recorrerlos sin volvernos locos. Aunque sólo están ambientados en tres tipos de terreno, bosque, pantano y montañas, la verdad es que resultan bastante variados, y nos obligan a visitar castillos, guaridas de insectos y otras lindezas por el estilo.

Dado al alto componente de lucha que presenta el desarrollo, se ha buscado que en las zonas de batalla podamos buscar puntos altos de los escenarios para lanzar nuestros ataques.

También tenemos la posibilidad de cambiar de arma cuando lo creamos oportuno, algo muy útil en vista de la alta inteligencia artificial que demuestran los treinta tipos de enemigos diferentes. En más de una ocasión, los tíos tratan de atacarnos por la espalda para evitar que nos podamos cubrir con el escudo, y hay algunos, como el dragón (lagartija para los amigos) o la reina insecto (un bicho que no para de poner huevos con larvas por todas partes), que son auténticas fortalezas andantes.

Todas estas virtudes, que hacen muy apetecible la adquisición de «Dragon's Blood», quedan empañadas por un algunos defectos técnicos como la niebla que aparece en el horizonte de todas las fases del juego. Además, pese a que los personajes dan unas proporciones enormes en pantalla, la verdad es que se mueven bastante lentos, y las peleas terminan siendo un poco confusas.

Si sabéis perdonar estas carencias, «Dragon´s Blood» os resultará una aventura bastante entretenida. ■

SI ERES UN AVENTURERO, MEJOR QUE HABLES INGLÉS







Aunque las peleas son el componente principal de la acción, en «Dragon´s Blood» también encontramos cierto componente de aventura. Hablamos con personajes secundarios, y en cada fase tenemos una misión que cumplir. Lamentablemente, todos los textos de pantalla están en inglés.

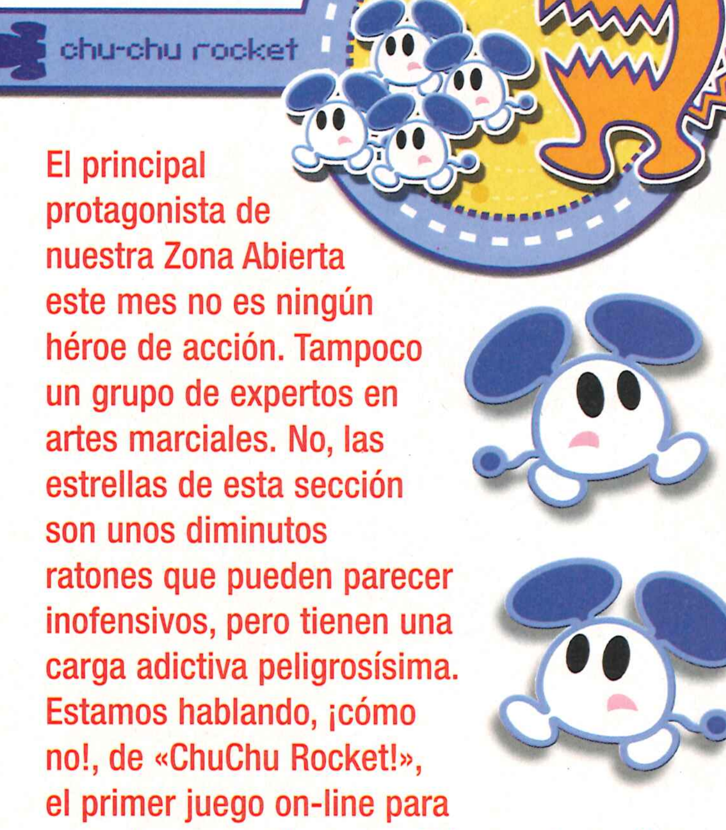
▲ **Nos encanta:** La historia, el planteamiento, los efectos de luz y la ambientación, son de lujo.

▼ **Podía haberse mejorado:** La niebla causa estragos, y las peleas resultan algo confusas. Se debería haber traducido.

Valoración

Magistralmente ambientado y muy jugable. Si no fuera por los fallos comentados, estaríamos ante un título de mucho calibre.





El principal protagonista de nuestra Zona Abierta este mes no es ningún héroe de acción. Tampoco un grupo de expertos en artes marciales. No, las estrellas de esta sección son unos diminutos ratones que pueden parecer inofensivos, pero tienen una carga adictiva peligrosísima. Estamos hablando, ¡cómo no!, de «ChuChu Rocket!», el primer juego on-line para consola, que se ha convertido en el pasatiempo preferido de nuestros ratos de ocio. Por eso figura ya en nuestra lista de favoritos.

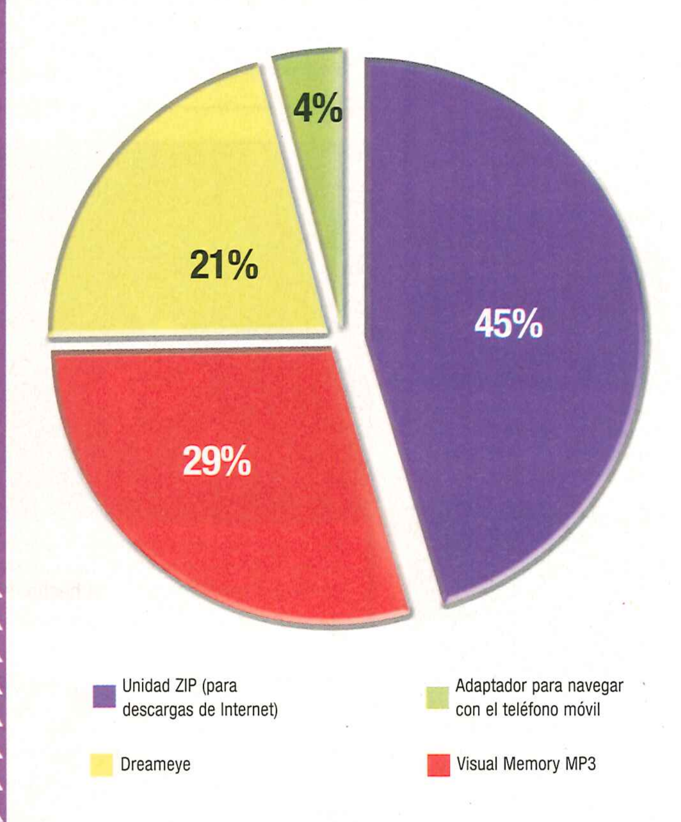
LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

No hay cambios en los cinco primeros puestos de la lista de ventas, y eso supone que «Tomb Raider IV» está en el primer puesto desde que apareció. Y es que Lara Croft es todo un fenómeno. Del resto, destacamos el regreso de «HOD2». (Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Tomb Raider: The Last Revelation
2	NBA 2000
3	Crazy Taxi
4	Rayman 2
5	Legacy of Kain: Soul Reaver
6	The House of the Dead 2
7	Soul Calibur
8	Virtua Striker 2
9	Deadly Skies
10	Sonic Adventure

LA ENCUESTA

En nuestro número anterior os preguntábamos cuál era el periférico que más os ayudaría en vuestras sesiones de navegación por la Red de Redes, el que esperáis con más impaciencia, y os proponíamos cuatro opciones que Sega ya ha dado a conocer, y esperamos que estén pronto disponibles: Dreameye, Unidad Zip, Visual Memory MP3 y el Adaptador para navegar por Internet con el teléfono móvil.
Tras hacer el recuento de vuestros votos, el resultado final ha quedado como aparece en el siguiente gráfico:



Puestos a elegir, está claro que vuestras preferencias se dirigen a la unidad Zip, que os permitirá almacenar la información que os bajéis de Internet. Vuestra segunda opción son las canciones que podréis oir con la Visual Memory MP3, aunque ha quedado a poca distancia del Dreameye. Por último, el adaptador para navegar con teléfono móvil no parece suscitar tanto interés como el resto.
Este mes, os tenéis que mojar sobre los géneros que pensáis que no están suficientemente explotados en la consola de 128 bits:

¿A QUÉ GÉNERO CREES LE FALTA TODAVÍA RECIBIR UN JUEGO VERDADERAMENTE BUENO?

- **Aventuras originales (no versiones)**
- **Juegos de rol y estrategia**
- **Plataformas**
- **Juegos de fútbol**
- **Aventuras gráficas**

Como sabéis, para participar en esta sección sólo tenéis que daros una vuelta por nuestra página web:

www.hobbypress.es/dreamcast

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Jugar con los ratones de «ChuChu Rocket!» es una de las experiencias más divertidas y adictivas que hemos probado. Y más aún teniendo en cuenta que es el primer juego on-line.

1. Soul Calibur
2. Crazy Taxi
3. ChuChu Rocket!
4. NBA 2000
5. Sonic Adventure
6. Rayman 2
7. Resident Evil 2
8. Legacy of Kain: Soul Reaver
9. Tomb Raider IV
10. Worldwide Soccer 2000: Euro Edition

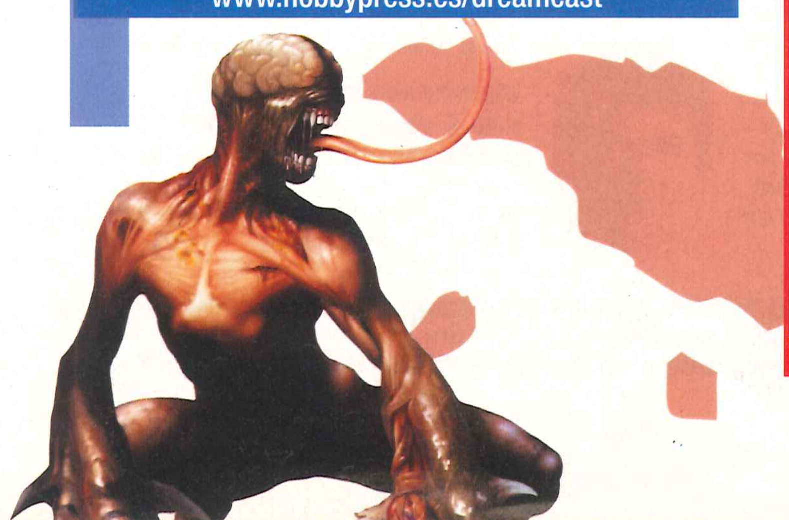
EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Vuestros cuatro primeros favoritos permanecen igual que el mes pasado, si bien en el resto de puestos es reseñable el hecho de que estén tres de las cinco aventuras con que cuenta Dreamcast.

1. Crazy Taxi
2. Soul Calibur
3. Sonic Adventure
4. NBA 2000
5. Legacy of Kain: Soul Reaver
6. Power Stone
7. Blue Stinger
8. Resident Evil 2
9. Speed Devils
10. Shadow Man

Si queréis participar en la confección de la lista del próximo número, visitad la página web de la Revista Oficial Dreamcast:





LA OPINIÓN

Aunque no tenemos el espacio que nos gustaría para poner todas vuestras opiniones, os animamos a que sigáis escribiéndonos. Nos encanta saber qué pensáis.

@ "Sega, con su Dreamcast, está marcando la pauta a seguir en el mercado. Todo lo que haga la PlayStation2 será intentar ponerse al nivel de Dreamcast".
G. de Andrés.

@ "Me he comprado «Power Stone», y creo que no lo habéis valorado como se merece. Aunque sus gráficos no están a la altura de los de «Soul Calibur», es uno de los juegos más divertidos y más jugables que he visto nunca".
"Bernat".

@ "Quiero dar un consejo a los fanáticos de «Soul Reaver»: es un juego estupendo, pero si queréis acabarlo, esperad a que salga la segunda parte".
"D.J. Alex-Bubilla".

@ "¿Qué juegos le faltan a nuestra querida Dreamcast? Pues es sencillo: es clara la ausencia de los RPG y de mejores juegos de conducción. Pero lo que de verdad falta es un gran simulador de fútbol que se convierta en un clásico, tanto por su jugabilidad como por sus gráficos".
D. Rubio.

@ "Yo creo que las conversiones de juegos de otras consolas deberían tener mucha más calidad, no como ocurre con «Tomb Raider» o «Fighting Force 2»".
Jesús "Romo".

@ "«Soul Calibur» me parece un juego estupendo, tanto por sus gráficos como por su jugabilidad y me parece difícil que «Tekken Tag» de la Play2 le supere. Aparte, quisiera pedir a Sega que, por favor, traduzca «Shenmue» al castellano".
"CDK".

@ "«Crazy Taxi» tiene unos gráficos increíbles, un control inmejorable, una banda sonora de lujo, y es divertidísimo y largo.".
Marcos Martín.

@ "Me gustaría agradecer a Ubi Soft por haber hecho tan excelente trabajo con «Rayman 2». Es un juego genial, tanto a nivel gráfico como sonoro, y el argumento es fabuloso. Ojalá haya un «Rayman 3»".
Marcos Alcalá.

@ "Dicen que PSX2 será algo más potente que Dreamcast, pero donde se verá será en los juegos".
Álvaro Barbón.

Si queréis ver publicada vuestra opinión, sólo tenéis que enviarnos un "emilio" en el que nos contéis lo que pensáis sobre cualquier juego a la siguiente dirección:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

S.O.S Dreamcast

¿Tenéis alguna duda que no os deja dormir? ¿queréis saber cuándo saldrá ese juego que tanto os gusta? ¿qué novedades incluirá? Tranquilos, aquí estamos para aclarároslas todas.

EL OJO MÁGICO

El Dreameye va a ser uno de los periféricos más innovadores de Dreamcast, pero parece que no todo el mundo tiene clara su utilidad. Ramón, por ejemplo, comienza su carta preguntándolo bien clarito: ¿para qué sirve Dreameye?

ROD: Bueno, el Dreameye es una pequeña cámara digital que, entre otras cosas, va a hacer posible que realicemos videoconferencias a través de Internet. Además, también podremos enviar correos electrónicos con vídeo grabados, y no sólo con texto.

¿Tendrá rallies Sega GT?

ROD: No, nosotros hemos jugado ya a la versión japonesa, y todas las carreras se desarrollan sobre asfalto. No hay coches de rally en el juego.

¿Saldrá una gama "Platinum" para DC?

ROD: De momento, Sega no ha hecho ningún anuncio sobre una línea de juegos baratos, pero es de esperar que con el tiempo los títulos más antiguos bajen de precio. De todas formas, Infogrames, por ejemplo, ya tiene sus juegos a 5.990 pesetas. Es una buena oferta, ¿no?

¿Superará «DoA2» a «Soul Calibur»?

ROD: El mes que viene, cuando comentemos el juego de Tecmo, te sacaremos de dudas. Lo que es seguro es que la cosa va a estar muy reñida, porque las chicas de «Dead or Alive 2» vienen pegando fuerte, y nunca mejor dicho.

¿RAZIEL O NO RAZIEL?

José Carlos tiene 16 años, vive en Palma de Mallorca, y anda con la duda existencial de si comprarse o no «Soul Reaver». Por eso nos pregunta: ¿merece la pena el juego?

ROD: Desde luego que sí, sobre todo si no has jugado antes a la versión de PlayStation. Se trata de una aventura con una ambientación alucinante (no te pierdas el doblaje) que a nosotros nos encanta. La única pega es que el desarrollo es igual al original, pero lo dicho: si no lo has jugado antes, te encantará.

¿Sabéis si el «Resident Evil Code: Veronica» vendrá al menos con subtítulos en castellano?

ROD: Buenas noticias, José Carlos. Como habrás leído en la preview que llevamos este mismo número, la obra maestra de Capcom va a venir con subtítulos en nuestro idioma. ¡Vamos a pasar mucho miedo en castellano!

Teniendo en cuenta los juegos que tengo, que son «Sega Rally», «The House of the Dead 2», «Blue Stinger», «Crazy Taxi», «Soul Calibur, «Sega Worldwide Soccer 2000», «Toy Commander» y «Sonic Adventure», ¿cuál me recomiendas para comprar?

ROD: Buena colección la tuya, y con mucha variedad de géneros. ¿Qué te parece ChuChu Rocket? Es un puzzle genial, divertidísimo, y además puedes jugar on-line. Sería una compra excelente.

SHENMUE MON AMOUR

Flint, un lector impenitente de la revista, vive hecho un mar de dudas con las fechas de lanzamiento. Por eso nos pregunta, ¿para cuándo «Shenmue» y «Resident Evil Code: Veronica»?

ROD: «Shenmue» todavía no tiene fecha de lanzamiento fuera de Japón, pero no descartamos que Ryo Hazuki haga las maletas y coja el avión a finales de año. En cuanto al juego de Capcom, éste sí que se va a dar más prisa, porque está previsto que salga en la primera mitad de Junio.

¿Para qué servirá la unidad ZIP (no tengo ni idea de eso de descargar de Internet)?

ROD: Como sabes, Dreamcast te permite navegar por Internet, pero, a diferencia de un PC normal, no tiene un disco duro donde almacenar la información que encuentres en la red. Precisamente para eso va a servir la unidad ZIP, para que tengas un soporte (los discos ZIP, con capacidad para 100 megas) en el que guardar tus archivos.

EL FUTURO DE DREAMCAST

Jonays Pérez se pone en contacto con nosotros desde Canarias para hacer la pregunta del millón, algo que seguro que está en la mente de muchos de vosotros: ¿qué futuro le espera a Dreamcast tras el lanzamiento de PlayStation 2?

ROD: Bien, ésta es de las que nos gustan, de las que nos permiten lucirnos. ¿El futuro de Dreamcast dices? En primer lugar, todo el mundo coincide en que PlayStation 2 no ha sido el bombazo que se preveía, y que la potencia de Dreamcast sigue manteniéndose en lo más alto. Eso se ve reflejado en la calidad de los juegos que han aparecido hasta ahora para la nueva consola de Sony, que no muestran grandes diferencias con los que ya tenemos en nuestra máquina.
Además, la mejor garantía para el futuro de Dreamcast está en su lista de lanzamientos para los próximos meses, que incluye títulos de tanta calidad como «RE Code: Veronica», «MSR», «Virtua Tennis», «Dead or Alive 2», «Jet Set Radio», «Quake III», «Black & White», «Half-Life»... ¿Te convences o no?

DUDAS "JAPONESAS"

Fermín, un navarro de pro, se muestra interesado por algunos de los juegos que os mostrábamos en nuestro reportaje del Tokyo Game Show del número pasado:



¿Qué tal va a ser «Jet Set Radio»?

ROD: Nos pareció una maravilla, sobre todo por su original aspecto gráfico. Además, parte de un concepto que está completamente a la última, con patinadores, graffiti, etc. Seguro que es uno de los éxitos de los próximos meses.

¿Se podrá jugar on-line a «Grandia II»?

ROD: No, «Grandia II» va a ser un RPG clásico, para disfrutarlo en casa. Lo que sí te podemos decir es que, si te gusta el rol, éste es el juego más prometedor de los que aparecen en el horizonte de nuestra consola.

Puedes mandarnos una carta con tus preguntas sobre cualquier tema relacionado con Dreamcast a la siguiente dirección de correo electrónico: sos.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

En estas páginas os mostramos todos los títulos que han salido hasta la fecha para Dreamcast. Esta lista la actualizamos cada mes, y también revisamos las puntuaciones de los juegos, para que se convierta en la mejor referencia a la hora de realizar vuestra compra.

ACCIÓN

DYNAMITE COP

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una conversión de recreativa para los inicios de Dreamcast. Se trata de un beat'em up demasiado soso, con unos gráficos de lo más simplones, muy por debajo de lo que Dreamcast ha demostrado sobradamente que puede ofrecernos. Para colmo de males, se hace muy corto.

Puntuación.................................... 3

FIGHTING FORCE 2

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de acción bastante descafeinado, en el que sobresalen sus buenos gráficos, pero que se queda corto en su jugabilidad por ser enormemente repetitivo y tener una estructura demasiado simple. Los enemigos, con una pésima inteligencia artificial, más que miedo, dan pena...

Puntuación.................................... 4

DRAGON'S BLOOD

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **6.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval, donde tienen el típico problema con una plaga de dragones. Una realización técnica bastante buena, con héroes de gran tamaño, aunque las peleas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de niebla. Si no fuera por eso...

Puntuación.................................... 6

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo tiros a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación.................................... 7

MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

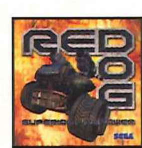


Un soldado al estilo de Rambo protagoniza este shot'em up puro y duro, con la única misión de disparar y disparar a todo lo que se atreva a ponérsele delante. Resulta divertidillo al principio, pero en seguida resulta demasiado lineal, monótono y simplón. Para incondicionales del género.

Puntuación.................................... 6

RED DOG

Compañía: **ARGONAUT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **CASTELLANO**



Un divertido shooter, con amplias y variadas fases a los mandos de un poderoso tanque. Muy bueno gráficamente, pero baja el nivel debido a la dificultad de su control. Lo mejor, su modo multijugador, que es uno de los más divertidos que se pueden disfrutar en Dreamcast hasta el momento.

Puntuación.................................... 7

SLAVE ZERO

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Se trata de un shoot'em up sin demasiadas complicaciones. Tiene una historia interesante, que nos pone a los mandos de un robot gigante, pero tiene desarrollo bastante monótono. No aporta demasiado gráficamente, sobre todo sabiendo lo que Dreamcast puede ofrecer.

Puntuación.................................... 4

SOUL FIGHTER

Compañía: **TOKA**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Tres son los personajes que podemos elegir para sumergirnos en un beat'em up medieval lleno de magia, fantasía y, sobre todo, peleas. Argumento interesante y unos gráficos llamativos, aunque con un sistema de cámaras deficiente. Echamos de menos una opción multijugador.

Puntuación.................................... 5

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestra misión consiste en cargarnos a cuantos zombies y demás bichejos de la misma calaña nos vayamos encontrando. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast.

Puntuación.................................... 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación.................................... 7

VIGILANTE 8: 2nd OFFENCE

Compañía: **ACTIVISION**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **DE 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena idea la de situarnos en amplios escenarios para luchar a bordo los más raros vehículos. Claro, que no pasó de ahí, pues el juego tiene demasiados fallos en el aspecto gráfico, de movimiento y de control de nuestro coche, que le impiden obtener una puntuación más alta.

Puntuación.................................... 4

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este beat'em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Gráficos impactantes y un ritmo vertiginoso en una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación.................................... 6

■ AVENTURA

BLUE STINGER

Compañía: CLIMAX GRAPHICS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS

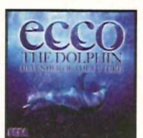


Con una trama de lo más elaborada, esta aventura nos obliga a enfrentarnos en una isla a todo tipo de seres mutantes, al tiempo que resolvemos los más diversos puzzles. Su principal defecto es que pierde mucha jugabilidad por no haber sido traducido a nuestro idioma.

Puntuación.................................... 8

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: APPALOOSA INTERACTIVE
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación.................................... 8

RESIDENT EVIL 2

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Primero fue la mansión a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadida por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. El máximo exponente del "Survival Horror", con algunas novedades para la ocasión, pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación.................................... 8

SHADOW MAN

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



Una aventura con una ambientación para quitarse el sombrero, que combina momentos de acción con otros que nos obligan a pensar. El desarrollo de su argumento es genial, y utiliza un lenguaje bastante explícito gracias a su espléndido doblaje. Una versión muy aprovechable.

Puntuación.................................... 8

SOUL REAVER

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: CASTELLANO

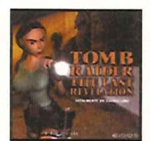


El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un solo fin: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación.................................... 8

TOMB RAIDER IV

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: CASTELLANO



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación.................................... 8

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: MIDWAY
Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 5.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Movimientos geniales, sin perder nunca el sentido del humor. Sin duda, uno de nuestros juegos preferidos.

Puntuación.................................... 9

SNOW SURFERS

Compañía: EUP SYSTEMS
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



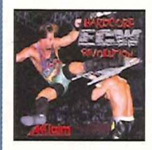
De la mano de los mismos creadores que la saga "CoolBoarders", llega este juego para dar rienda suelta a nuestras ansias de lanzarnos cuesta abajo por las más alocadas pendientes de nieve. La jugabilidad y las animaciones son buenas, pero viene algo escaso de pistas.

Puntuación.................................... 6

■ DEPORTIVOS

ECW HARDCORE REVOLUTION

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



Un juego de "wrestling", en la línea clásica de llaves ostentosas y mucha chulería. Cuenta con una extensa nómina de luchadores reales, fácilmente reconocibles para los aficionados al género, pero no incluye las suficientes diferencias como para mejorar lo que ofrece «WWF Attitude».

Puntuación.................................... 5

TEE OFF

Compañía: BOTTOM UP
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS

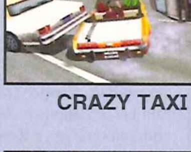
Un juego de golf con jugadores cabezones y un estilo desenfadado. Aquí importa más la simpatía que la calidad gráfica. No faltan un montón de hoyos por recorrer y todo lo relacionado con este deporte, aunque a los más puristas no les gustará el estilo con el que está planteado.

Puntuación.................................... 6

■ LOS IMPRESCINDIBLES

El catálogo de juegos de Dreamcast sigue creciendo, para alegría de todos los que ya no podríamos vivir sin la consola más blanca.
Y como podréis comprobar si nos seguís número tras número, no pasa un solo mes sin que tengamos que añadir algún título a esta lista de imprescindibles, lo que demuestra el fenomenal trabajo que están haciendo las compañías que programan para la consola de Sega.
En esta lista de los mejores no podía faltar la última gozada que nos acaba de traer Sega, «Chu Chu Rocket!», un puzzle absolutamente original que estrena un nueva posibilidad de juego en el universo consolero: las partidas on-line a través de Internet. Ahora podemos jugar contra cualquier otro rival ¡del mundo!, y esto no ha hecho más que comenzar.
Además, dentro de poco no vamos a tener espacio en esta lista, porque cada vez tenemos más cerca el lanzamiento de títulos tan apasionantes como «Metropolis Street Racer», «Resident Evil Code: Veronica», «Virtua Tennis», «Dead or Alive 2» o «Jet Set Radio».
Así que ya sabéis, id ahorrando todo lo que podáis, porque cada vez son más las joyas que se pueden encontrar en la lista de juegos disponibles para nuestra consola.


CHUCHU ROCKET!


CRAZY TAXI


NBA 2000


POWER STONE


RAYMAN 2


SEGA RALLY 2


SONIC ADVENTURE


SOUL CALIBUR

DEPORTIVOS

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes, éste es tu juego.

Puntuación.................................. 8

NBA 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

El simulador de baloncesto más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. Los gráficos tienen una calidad apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación.................................. 9

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Este simulador de fútbol americano tiene unos graficos 3D de ultima generación soberbios, y una jugabilidad a toda prueba, con toda la fluidez y rapidez que posee este deporte. Si te gusta y entiendes sus reglas, este titulo te va a encantar. Si no, olvídate de él.

Puntuación.................................. 5

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. No obstante, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación.................................. 6

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

Puntuación.................................. 8

WORLDWIDE SOCCER 2000

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Un simulador de altura que cumple bien con su cometido. No es muy espectacular gráficamente, pero sí bastante jugable, y la calidad de las animaciones alcanza un nivel alto.

Puntuación.................................. 7

WWF ATTITUDE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Luchadores estrafalarios compitiendo por ver quien es el más fuerte, y "chuleta" del mundo del wrestling. Destacan las animaciones y el tamaño de los personajes. La opción para cuatro jugadores simultáneos, añade aliciente a este juego recomendado en exclusiva a los fans de este "deporte".

Puntuación.................................. 7

WWS2000 EURO EDITION

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000" realizada con la excusa de la Eurocopa 2000. Han introducido un montón de mejoras, sobre todo a nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Es el mejor simulador para Dreamcast.

Puntuación.................................. 8

LUCHA

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación.................................. 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos coloristas y brillantes, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como los super-héroes de Marvel.

Puntuación.................................. 5

MORTAL KOMBAT GOLD

Compañía: **EUROCOM**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Último representante de una saga que tuvo su éxito, pero que a estas alturas no añade apenas atractivos reseñables. Desde luego, como la serie no experimente importantes cambios, éste seguramente será el último capítulo... de verdad. Sólo para nostálgicos del género.

Puntuación.................................. 3

PLASMA SWORD

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego que nos ofrece peleas en 3D dentro de un entorno futurista. Buenos gráficos y un correcto sistema de juego, pero sin aportar nada nuevo en un género con tanta competencia. Resulta interesante, pero no le busquéis mucho más atractivo, porque no lo encontraréis.

Puntuación.................................. 4

POWER STONE

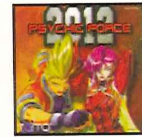
Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos ofrece un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación.................................. 9

PSYCHIC FORCE 2012

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La idea, cuando menos, es original: un juego de lucha en 3D que se desarrolla en un cubo en el que no hay gravedad. En la práctica, sin embargo, los combates son terriblemente confusos, y el reto está en lograr acercarnos a nuestro rival. Sentimos no poder recomendárselo a nadie.

Puntuación.................................. 3

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin ninguna duda, éste es el mejor juego de Dreamcast y sólo por poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación.................................. 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La entrega más completa de la larguísima saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y con un buen montón de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico.

Puntuación.................................. 7

LUCHA

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de tener un título en 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación.................................. 8

COMPARATIVA

«WWS 2000» FRENTE A «WWS 2000 EURO EDITION»

Aunque los dos juegos casi comparten nombre, la reciente "Euro Edition" introduce diversas mejoras respecto al original.
La más patente a simple vista es la calidad gráfica, tanto en las animaciones de los jugadores como en los campos y el público. También se ha mejorado sensiblemente el control, que en la nueva versión resulta bastante más suave y sencillo.
Para evitar la lentitud de la primera parte, ahora se puede subir la velocidad del juego, de tal manera que cada uno puede elegir la que mejor le vaya.
Otras mejoras de la "Euro Edition" son el incremento de la inteligencia artificial de los jugadores y que han añadido un montón de celebraciones más, hasta conseguir el mejor simulador para nuestra consola.





PLATAFORMAS

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación.................................. 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

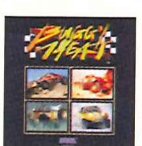


El puercoespín más famoso de Sega se zambulle en la aventura más frenética disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con otros personajes, fantástica.

Puntuación.................................. 9

BUGGIE HEAT

Compañía: **CRI**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Carreras de buggies donde la diversión llega más por los saltos, botes y vuelcos que por la propia competición. Tiene pocos vehículos, circuitos y modos de juego. En un género con tantas opciones de compra, no brilla especialmente, aunque el planteamiento sea original...

Puntuación.................................. 6

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Junto a «Soul Calibur», estamos ante la mejor conversión de recreativa para Dreamcast. La idea de que parte es de lo más original y jugar con él es una experiencia absolutamente divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación.................................. 9

VELOCIDAD

F-1 WORLD GRAND PRIX

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador con licencia oficial que nos propone jugar con todos los pilotos y escuderías del mundial de F-1. Gráficamente está muy bien realizado, aunque con pequeños fallos (sobre todo en el modo para dos jugadores). Lo que nos hace dudar un poco es su complicado control.

Puntuación.................................. 7

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

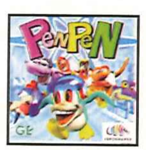


Los creadores de Ubi han creado un simulador de carreras de F-1 que, a pesar de no contar con la licencia oficial de la F.I.A., presenta un control bastante realista, al que cuesta adaptarse en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación.................................. 7

PEN PEN

Compañía: **GENERAL ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Carreras alocadas protagonizadas por unos personajes más alocados todavía, que parecen sacados de una serie de dibujos. Probablemente, éste sea el juego más flojo de todo el catálogo de Dreamcast, con escasa o nula jugabilidad y un complicado sistema de control.

Puntuación.................................. 2

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación.................................. 8

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una fenomenal conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Gráficamente es idéntico (o sea, excelente), con lo que representa una estupenda opción para los amantes de la velocidad.

Puntuación.................................. 9

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos espectaculares, y la jugabilidad es muy elevada.

Puntuación.................................. 8

SUZUKI ALSTARE

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El único simulador de carreras de motos al que podemos jugar en Dreamcast por el momento nos ofrece un buen acabado técnico (buenos gráficos, control más que correcto y una alta sensación de velocidad). Un arcade en toda regla, pero se queda muy corto en las opciones de juego.

Puntuación.................................. 6

TOKYO HIGWAY CHALLENGE

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos propone competir en un circuito enorme que discurre por las autopistas de Tokyo. Juegos de luces geniales en un juego que cuenta con un solo circuito (además, exclusivamente nocturno). Esto provoca que la diversión se agote en cuanto damos unas cuantas vueltas.

Puntuación.................................. 5

OTROS GÉNEROS

TRICK STYLE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Velocidad sobre tablas de surf futuristas. Es un juego visualmente muy bueno, con un control de lo más sencillo, pero que cojea en su capacidad de diversión por la falta de alicientes propios de un arcade (items, ataques a los contrarios,...). Podría haber llegado mucho más alto.

Puntuación.................................... 7

HYDRO THUNDER

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Interesante simulador de carreras sobre agua, al volante de potentes motoras que circulan a velocidad vertiginosa sobre unos variados y detallados circuitos. Es bastante divertido y se lo recomendamos a los amantes de la velocidad que estén cansados de los vehículos con ruedas.

Puntuación.................................... 7

4 WHEEL THUNDER

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en las cuatro ruedas. Conjuga calidad gráfica a lo largo de extensos recorridos, con un espíritu muy arcade. Sólo pequeños defectos en el desarrollo de las carreras le impiden tener mejor puntuación.

Puntuación.................................... 7

AEROWINGS

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

Surca los cielos a bordo de los cazas más modernos, dotados con el potencial bélico necesario para destruir cualquier objetivo. Se trata de un simulador bastante normalito, y superable a nivel técnico. La verdad, nos han gustado más las batallas de «Deadly Skies».

Puntuación.................................... 5

DEADLY SKIES

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un estupendo juego de aviones, que nos pone a los mandos de los más potentes cazas del momento. Buenos gráficos y un montón de misiones lo convierten en la mejor opción de compra para los aficionados al género. No es un simulador como los de PC, pero resulta divertido.

Puntuación.................................... 7

EVOLUTION

Compañía: **STING**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El primer y, por ahora, único juego de rol para Dreamcast. Tiene unos gráficos vistosos, personajes de estética manga, numerosos combates y una banda sonora de lo más agradable. Lo que ocurre es que no llega a tener la profundidad de las grandes epopeyas del género.

Puntuación.................................... 6

INCOMING

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Efectos de luz impresionantes y una maravillosa suavidad de movimiento, son los puntos fuertes de este "shoot'em up" futurista. Sin embargo pasada la sorpresa inicial, no termina de retener nuestro interés, y termina haciéndose bastante monótono a las pocas partidas.

Puntuación.................................... 4

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: **TEAM 17**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Equipos de gusanos luchando a "brazo" partido con el armamento más disparatado que se haya visto nunca. No aporta demasiadas novedades, y gráficamente no vale gran cosa, pero su capacidad de adicción en el apasionante modo multijugador es bestial.

Puntuación.................................... 6

LAS MEJORES CONVERSIONES DE RECREATIVA

La capacidad de nuestra consola para recibir conversiones calcadas, o incluso mejoradas, de los mejores juegos para recreativa, nos ha brindado hasta ahora espléndidos momentos de diversión.

Éstos son, a nuestro juicio, los nombres de las siete mejores conversiones a las que podéis jugar en Dreamcast:

1. **Soul Calibur**
2. **Crazy Taxi**
3. **The House of the Dead 2**
4. **Sega Rally 2**
5. **NBA Showtime**
6. **Virtua Striker 2**
7. **Zombie Revenge**

Además, el flujo de conversiones parece imparable, y para los próximos meses ya se anuncia la llegada de nuevos juegos. De momento, id apuntando estos tres títulos en vuestra agenda, porque pueden ser vuestra próxima compra:

- **Virtua Tennis**
- **F355 Challenge**
- **American 18 Wheeler**



SOUL CALIBUR



VIRTUA STRIKER 2



ZOMBIE REVENGE



NBA SHOWTIME

JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL

Compañía: **AWESOME**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Curioso juego de billar que nos transporta a campeonatos de "Pool" y "Snooker". Las bolas se comportan como en la realidad, y el apartado gráfico es sobresaliente. Sin embargo, el control es bastante malo, lo que hace que este titulo sea exclusivo para los muy aficionados a este deporte.

Puntuación.................................... 5

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

La idea es buena: un concurso de televisión protagonizado por los personajes de la serie. Es divertido y muy loco. Sin embargo el hecho de no estar traducido, y que todas las bromas sean muy yanquis, hacen de este juego una simple curiosidad para la mayoría de nosotros.

Puntuación.................................... 5

WETRIX +

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 4**
Idioma: **INGLÉS**



«Wetrix+» es un descendiente directo de «Tetris», pero amoldado a los nuevos tiempos. Bloques que caen del cielo en un entorno 3D en el que debemos formar lagos, lagunas y riachuelos sin que se pierda el agua. Un intento fallido, que anda demasiado escaso de jugabilidad.

Puntuación.................................... 3

PUZZLES

CHUCHU ROCKET!

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El primer juego on-line nos propone recolectar ratones siderales en nuestro cohete evitando a los malvados gatos. Gráficos sencillotes para las partidas más locas y adictivas que existe hoy por hoy en el mercado. El modo multijugador es algo que no os debéis perder por nada del mundo.

Puntuación.................................... 9

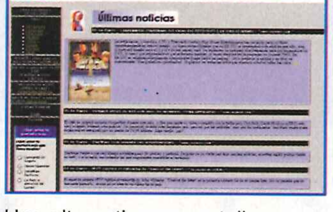
CIENCIA-FICCIÓN Y FANTASÍA

Dicen por ahí que el poder de la imaginación puede llegar a mover el mundo. No sabemos si en un futuro cercano llegaremos a comprobar esto, pero hasta entonces podemos recrearnos con las historias más imaginativas que han nacido de la mente humana. Os estamos hablando de la ciencia-ficción y la fantasía, que esperamos recorráis junto a nosotros en este viaje por la red a través de este fascinante mundo. ¡Despegamos!

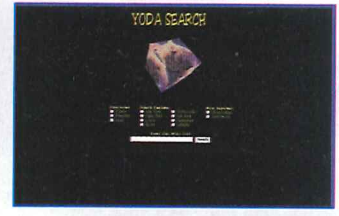
STAR WARS



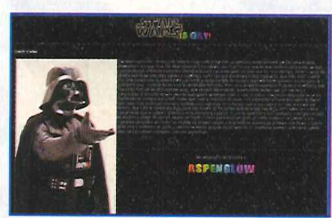
La web oficial de la saga galáctica más famosa, es también la más completa. No en vano, tienen acceso a la información de primera mano.
www.starwars.com



Una alternativa en castellano, con las noticias más frescas.
www.geocities.com/starwars.es



Yoda nos presenta un buscador de temas acerca de la saga.
http://fly.to/dons



Una visión "particular" del mundo Star Wars. Muy simpática.
http://gente.chueca.com/starwarsisgay



Jar Jar Binks no cae bien a todo el mundo. Compruébalo aquí.
www.getbot.com/jarjar



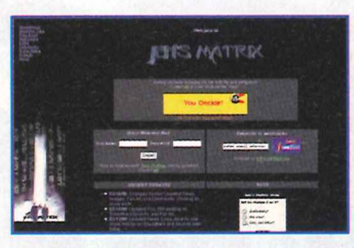
Los famosos muñecos de la marca "Hasbro", hacen estragos entre los coleccionistas. Algunos valen su peso en oro. Descúbrelos todos en estas páginas
www.starwars.hasbro.com

MATRIX





La web oficial, dispone de un montón de fotografías alucinantes.
www.whatisthematrix.com



Un "Trivial" para demostrar todo lo que sabes sobre Matrix.
www.scary-monsters.com/mmindexx



STAR TREK



Como es habitual, la web oficial te propone un recorrido alucinante.
www.startrek.com



La agrupación de Trekkies más famosa habita en esta dirección.
www.TreckDoc.com



El club Start Trek de Alicante, con actividades semanales y todo.
www.gofree.co.uk/home/csta





ALIEN



Las cuatro entregas de Alien, el "cómo se hizo", y mucho más.
www.alien-movies.com

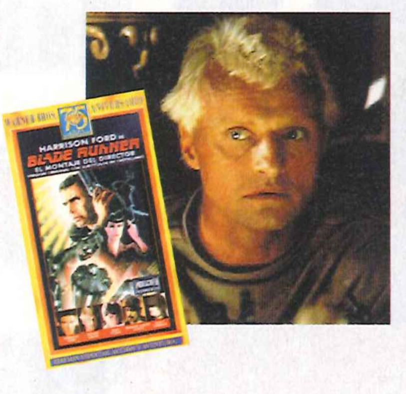


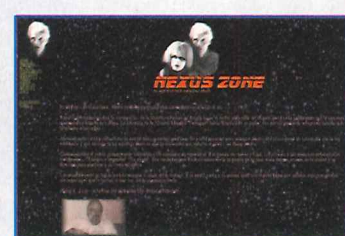
Solamente por su espectacular diseño, merece la pena visitarla.
www.aliengalaxy.com



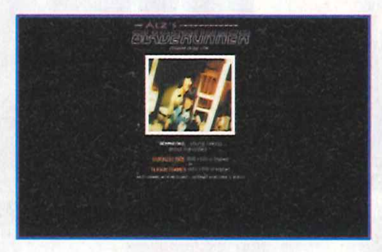
La Teniente Ripley junto a la tripulación de la nave Nostromo. La pesadilla comenzó aquí.

BLADE RUNNER

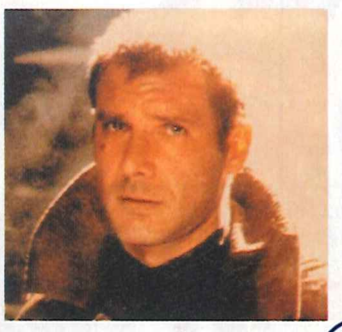




"Nexus Zone" es una de las web más completas en castellano.
http://personal4.iddeo.es/candilejas



Su sección de enlaces a otros sitios sobre la película está muy bien.
www.darkslayers.com/bladerunner/index.html



FANTASÍA









La asociación española de fantasía y ciencia-ficción se encarga de recopilar toda la información que se genera dentro del mundillo. Hacer una visita es casi obligado.
www.aefcf.es

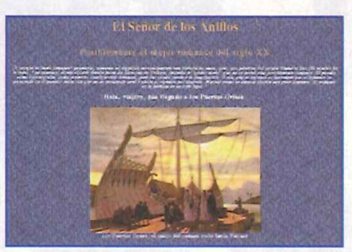


"Adastra" es una revista electrónica dedicada por completo al mundo de la fantasía. Acaban de poner en la red su primer número, y ya son un punto de referencia entre los fanzines electrónicos de Internet.
http://dreamers.com/adastra

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



La página oficial sobre la película, que aún está en producción. Si sois curiosones, podréis ver un video de adelanto en exclusiva.
www.lordoftherings.net



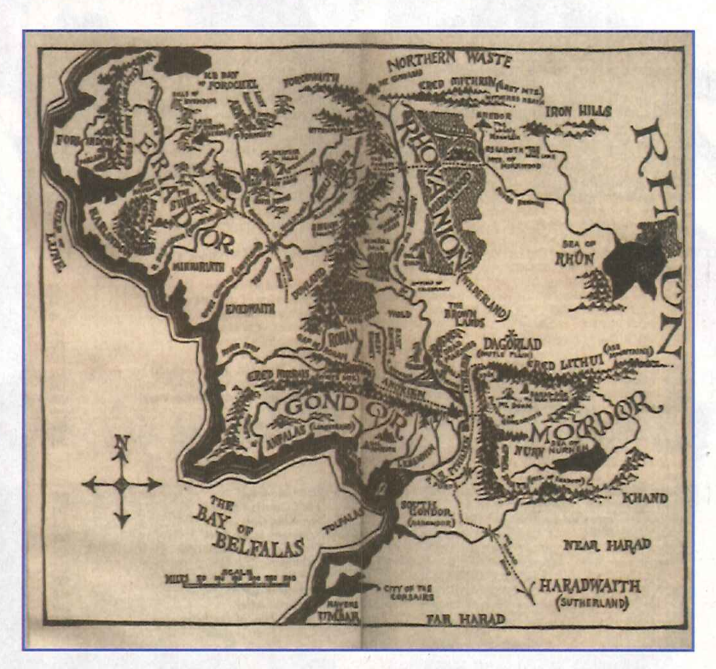
Una visión romántica sobre una de las historias más bellas de la literatura. Realmente muy bonita.
http://www.geocities.com/Athens/Thebes/1755/elseorde.html



Toda la información acerca del autor de tan fantástico libro. Es un de portal de acceso a otras webs.
http://www.csclub.uwaterloo.ca/u/relipper/tolkien/rootpage.html



Totalmente en castellano, y con muchísimas secciones. Tienes información sobre el juego de rol de "El Señor de los Anillos".
http://pagina.de/jrtolkien



El mapa de la Tierra Media. Aquí es donde se desarrollan todas las batallas descritas en "El señor de los Anillos". Los protagonistas viven y mueren en estos lejanos Reinos.



MANGA



Todo lo relacionado con Dragon Ball GT. ¿El problema? Está en japonés.
http://www.toei-anim.co.jp/TV/dragonball/index.html



Todas las series que ponen en TV, más algunas que nunca se han visto, caben en esta web.
www.geocities.com/tokyo/1341



Para compensar la página oficial japonesa, aquí tenéis una escrita totalmente en castellano.
http-//www.geocities.com/kamelv



El manga tiene un rincón en la red. Haced una visita y seguro que no os vais a arrepentir.
www.mangaes.com



Los mayores distribuidores de vídeos domésticos de las mejores series tienen también su página.
www.mangafilms.es



JUEGOS DE ROL-MAGIC











¿Quieres apoderarte del multiuniverso llamado "Dominaria"? Busca los recursos necesarios para tus hechizos y consigue todo el maná.



Ésta es una de las mejores páginas dedicadas a "Magic: The gathering". Está elaborada en Venezuela, pero como ya sabéis, en Internet no existen fronteras. Nuevos mazos, torneos, combos y todo tipo de ayuda.
www.magicvenezuela.com



SOUL REAVER

El vampiro Raziel seguro que le ve más porvenir a su atormentada existencia cuando descubra nuestra selección de trucos. Para realizarlos, pausa el juego, mantén presionados los dos gatillos, y pulsa rápidamente las secuencias de botones que te indicamos a continuación.

EL VAMPIRO MÁS HÁBIL



ATRAVESAR PUERTAS Y REJAS
Atraviesa las rejas cual fantasma pulsando esta secuencia: Abajo, B, B, Izquierda, Derecha, Y, Arriba.



ESCALAR PAREDES
Sólo es posible en el plano físico, pero es una habilidad muy útil. Pulsa Y, Abajo, X, Derecha, Arriba, Abajo.



FUERZA DE ENERGÍA CINÉTICA
Sus estornudos serán demoledores con la secuencia Izquierda, Derecha, B, Izquierda, Derecha, Izquierda.



NADAR (EL AGUA NO LE DAÑA)
Pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, B, Derecha, Izquierda, Abajo. ¡Al agua, patos!



GIRAR OBJETOS
Gira objetos sobre su eje con esta secuencia: Abajo, Arriba, Derecha, Derecha, B, Arriba, Arriba, Abajo



TODAS LAS HABILIDADES
Para ser el más fuerte: Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, B, Derecha, Izquierda, Abajo.

LA SALUD DE RAZIEL

Con estas dos secuencias puedes hacer que la espiral de energía de Raziel aumente de longitud (¿sabrá el vampiro que su barra de energía es como el logo de Dreamcast?). Además, si pierdes un poco de energía, también puedes rellenarla siempre que quieras. No te quejarás, ¿eh?



MÁXIMA SALUD
La barra de energía se alarga al máximo con esta secuencia: Derecha, A, Izquierda, Y, Arriba, Abajo.

RELLENA LA ESPIRAL
Siempre que se te esté acabando la energía, pulsa rápidamente Derecha, B, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba.





EL PODER DE LAS ESPADAS

A medida que avanza en la aventura, Raziel puede conseguir el poder para utilizar hasta tres espadas distintas. Si quieres ahorrarte el esfuerzo que supone encontrarlas, sólo tienes que hacer estos trucos. Seguro que con estas espadas no hay un enemigo que se te resista.



SOUL REAVER

Pulsa la secuencia: Abajo, Y, X, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, Y, Abajo, Derecha. (Sólo aparece si tienes la espiral de energía a tope).



AERIAL REAVER

Puedes conseguirla pulsando rápidamente esta secuencia: A, Derecha, Arriba, Arriba, Y, Izquierda, Izquierda, Derecha, Arriba.



FIRE REAVER

Consíguela pulsando Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, B, Derecha, Abajo. Si se te apaga, enciéndela con Y, Derecha, Abajo, B, Arriba.

DAÑAR A RAZIEL

Éste debe ser el truco más extraño que hayas visto nunca. ¡Sirve para rebajar tu energía!



NI RAZIEL ESTÁ A SALVO...

Si te sientes tan superior que quieres avanzar con menos energía, o te entra un impulso masoquista, pulsa: Izquierda, B, Arriba, Arriba, Abajo



KAIN REAVER

Es la tremebunda espada que utiliza Kain en su enfrentamiento final con Raziel.



SOUL REAVER ROJA DE KAIN

Conseguirás el arma más potente del juego si pulsas rápidamente esta secuencia: A, B, Derecha, Y, Izquierda, Izquierda, Derecha, Arriba.



PODER MÁGICO



Para poder utilizar los conjuros de los glifos, Raziel necesita tener puntos de magia.

MÁXIMO NIVEL DE MAGIA

El máximo nivel de magia posible es de 52 puntos, y lo puedes obtener por la cara pulsando: Y, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Y, Izquierda.
Para rellenarlo cuando quieras: Derecha, Derecha, Izquierda, Y, Derecha, Abajo.



RAYMAN 2 (y II)

La fabulosa aventura de Rayman toca a su fin. Es hora de que cojas el mando, nuestra revista, y te pongas en camino hacia el final del juego. ¡Ánimo, que con esta última entrega de la guía lo tienes chupado!

FASE 9: SANCTUARY OF STONE & FIRE

Después de una conversación con los diminutos, apareces en un gran paraje de hierba. Avanza hacia los lums rojos, y baja en helicóptero a una plataforma sobre la lava (1). Avanza y mata al pirata. Esquiva sus disparos, que son muy potentes.

No cojas el lum amarillo y salta ayudándote con las rejas. Sube a la estructura metálica. Dispara a la tirita y saldrá un lum rosa. Agárrate a él y salta hacia el otro lado de la habitación. Dispara a la nueva tirita y saldrá un nuevo lum rosa. Ve hacia él y usalo para coger un nuevo puño, que te dará más potencia de disparo.

Ahora vuelve hacia delante y dirígete a la siguiente habitación. Mata al pirata y sigue avanzando de plataforma en plataforma. Dispara a la ciruela y móntate en ella (2). Para avanzar, tendrás que disparar en la dirección contraria. También puedes engancharte en la telaraña del techo.

Ahora sube las plataformas para llegar a la siguiente zona. Vuelve a usar las ciruelas para ir por la lava, por la derecha o por la izquierda.


1


2



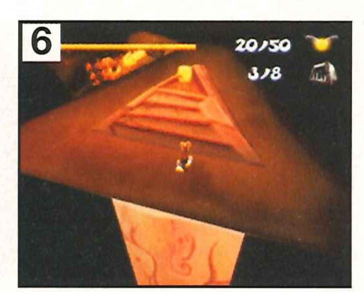
3



4



5

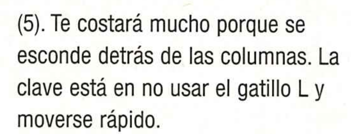


6

En el paraje de la izquierda encontrarás una especie de gradas que te dan acceso a un túnel. Entra a través de él y salta de plataforma en plataforma evitando las llamas. Arriba encontrarás una jaula y un checkpoint. Abre la puerta. Dispara a la estalactita y caerá sobre la lava. Salta sobre ella para seguir. Rompe la jaula y avanza por las estalactilas.

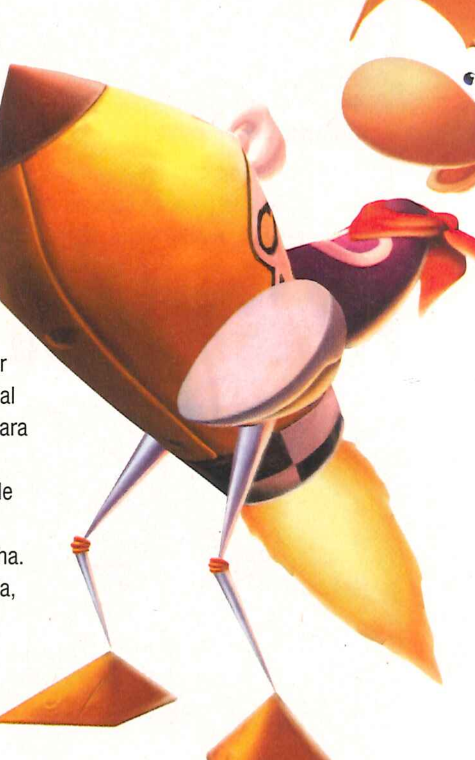
Ahora dispara a las columnas, que también caerán y harán de puente. Sigue adelante (necesitarás saltar con ayuda de tu helicóptero). Toda la zona consiste en ir de plataforma en plataforma. Llegarás a un lugar en el que la lava emite fuego (3). Sube a las plataformas superiores para coger otra jaula. Mata a las arañas y continúa por los pasillos interiores. Usa el lum rosa y llegarás a un nuevo checkpoint. Sigue adelante y sube a la plataforma flotante. Para esquivar el fuego, ayúdate con las estalactita.Sigue por las escaleras y rompe la puerta para encontrar una nueva jaula y un puño. En las puertas laterales encontrarás lums y una araña. Entra por la puerta de la araña y baja por la cuesta. Aquí, usa el obús para avanzar por las plataformas y la lava (4). Al final del trayecto, debes usar el obús para romper la puerta. Llegas a una nueva zona tropical, que te lleva de nuevo al lago de lava, y esta vez seguirás el camino hacia la derecha. Mientras vas montado en la ciruela, mata al pirata y esquiva las cascadas de lava.

Llegas a una zona donde tendrás que matar a una araña (5). Te costará mucho porque se esconde detrás de las columnas. La clave está en no usar el gatillo L y moverse rápido.



En la siguiente zona, tienes que montarte de nuevo en una ciruela, aunque esta vez vas cuesta abajo a toda velocidad (la ciruela resiste la lava, pero no el fuego). Así llegas a la siguiente zona, donde se vuelve a repetir el puzzle de poner la bola amarilla en el prisma correcto. Simplemente tendrás que bajarla a lo largo de las plataformas (6).

Al colocarla se abre una nueva zona con una rampa llena de lava y una ciruela como transporte. Al final del trayecto, cogerás la bola azul. Llévala a su prisma y habrás completado la novena fase.



FASE 10: THE ECHOING CAVES

Abre la puerta del primer paraje. Busca cuatro interruptores y actívalos (1). Los tres primeros son fáciles, pero para regresar al principio una vez hayas activado el cuarto, tendrás que poner la ciruela sobre la cabeza del jorobado (2). Cuando actives los cuatro, podrás avanzar a la siguiente zona.

Una vez allí, usa el barril para romper la puerta que hay tras de ti y rompe la jaula. Coge un barril y llévalo hasta la antorcha, donde se convertirá en un cohete (3). Puedes pasar de largo más de media fase, pero lo mejor es parar en la torre más alta, donde hay bastantes lums y una nueva jaula. Desde allí puedes volver a impulsarte con ayuda de un barril y una antorcha. Si vuelas cerca del techo verás una cueva en la pared que te conducirá a la segunda fase, y podrás romper la jaula que en su momento no pudiste alcanzar.

En la segunda fase, llegarás a un precioso lago en el que, de nuevo, el medio de transporte es una ciruela (4). Sigue adelante hasta llegar a un pirata que lanza disparos teledirigidos. Al igual que hiciste antes, ponte sobre la tirita, y su disparo derrumbará el suelo, dándote acceso a una nueva habitación donde un pirata dormido custodia una jaula (5). Rómpela y métete en el agujero del suelo, para volver a la décima fase.

Coge otro barril, enciéndelo en la antorcha y pulsa con él el botón de la pared. La puerta que estaba tras de ti se ha abierto. Entra y vuela con otro barril hasta impactar de frente al pirata. Date la vuelta y verás unas cuerdas en la pared. Cuélgate de ellas para alcanzar otra jaula. Ahora pulsa el botón y, antes de que la puerta se cierre, usa el barril para volar a través del túnel (6). Justo cuando se apague, agárrate a las cuerdas de la pared, coge el último barril y rompe la última jaula.

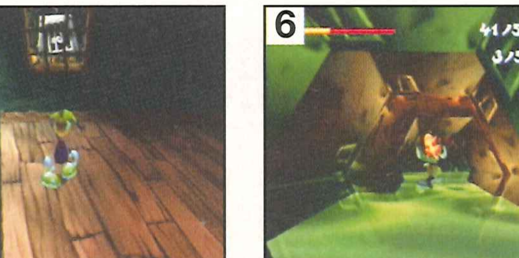

1


2


3


4


5


6

FASE 11: THE PRECIPICE

La undécima fase, pese a ser bastante difícil, prácticamente no tiene ningún secreto, al igual que pasaba con la fase tercera. La clave para superarla es moverse y saltar constantemente para evitar los disparos del barco pirata (1), que, una vez más, te va a perseguir con insistencia a lo largo de toda la fase.

El suelo es inestable en la mayoría de la fase (2), y los disparos del barco lo derriban, así que ten mucho cuidado de no caerte. Para tu información, todas las jaulas están dentro de la ruta principal, y lo mismo ocurre con los lums, tanto amarillos como rojos.

Es muy importante coger todos los lums rojos, porque el barco te alcanzará bastantes veces (3), y será mejor que no pares a luchar con ningún enemigo. En su lugar, corre tan rápido como puedas y preocúpate únicamente de pisar suelo firme.

En la última zona, tendrás que deshacerte de un fortísimo pirata, que además tendrá el apoyo del maldito barco. Cuando consigas matarle, se abrirá una última puerta que te da acceso a la última jaula y al final de la fase (4).

Como todo el recorrido de la fase ha sido lineal, lo más normal es que puedas terminarla con todas las jaulas y lums en tu poder.


1


2


3


4

FASE 12: THE TOP OF THE WORLD


1


2



3


4

La duodécima fase es una de las más bonitas y, sobre todo, más divertidas del juego. También es cortísima y extremadamente fácil, para que puedas tomar un respiro y prepararte para lo que te queda.

En la primera mitad de este nivel, Rayman va montado en una silla que se comporta como una montaña rusa (1), en la que lo único que puedes hacer es inclinarte a la derecha o a la izquierda para evitar los disparos de los enemigos y recoger todos los lums (2). En esta primera mitad no hay ninguna jaula, así que siéntate y disfruta del viaje.

En la segunda mitad, visitarás una zona mucho más normalita, donde te tocará deshacerte de dos piratas-barril. Para matar al segundo de ellos, lo mejor es que le lances el barril, y morirá de un sólo golpe.

Por lo demás, ésta segunda zona no ofrece ninguna complicación, a excepción de los problemas que te surjan para encontrar todos los lums amarillos (3), que suelen estar escondidos en las esquinas con peor iluminación del escenario.

Sólo hay dos jaulas en ésta zona, que también están escondidas en las esquinas, al igual que los lums (4).

FASE 13: THE SANCTUARY OF ROCK & LAVA

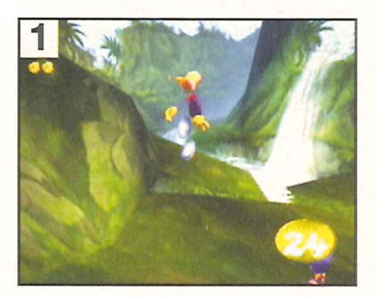
A partir de aquí, el juego te va a dar muy pocos respiros, así que mejor que los aproveches. Uno de ellos está en esta misma fase, donde puedes encontrar un nuevo nivel que podríamos denominar de bonus (1), ya que no hay enemigos y sí muchos Lums. Se trata de una carrera, de nuevo contra el hada, a través de un inmenso paraje tropical. Para llegar a él, sólo tienes que dirigirte a la izquierda en el comienzo de la fase. Al terminar la carrera, además de los lums, también conseguirás más fuerza de disparo.

De vuelta a la fase en sí, mata al primer pirata (duro de pelar) y móntate en el barril que hay sobre el agua. Mientras éste te conduce a una plataforma de madera, ve matando a los fantasmas. Salta los barriles mientras llegas arriba, donde deberás colgarte de un lum rosa para llegar al siguiente lum verde. Desde allí, baja al tronco y continúa adelante hasta encontrar un templo. Allí, rompe las dos jaulas y coge los lums. Camina hasta que encuentres una flor voladora, que te lleva a la siguiente zona (2).

Ahora, vas a tener que saltar rápidamente de plataforma en plataforma antes de que éstas se hundan (3). Llegas a una habitación en cuyo centro hay una enorme torre que gira. Tienes que esperar a que la rama larga bloquee la cascada de lava (4). Entonces, trepa por la pared y usa la misma rama para llegar a la puerta cerrada. Dispara al interruptor para que se abra.

La siguiente puerta también se abre con un interruptor y, después de pasar a través de ella, llegas a la zona más difícil de la fase, ya que tienes que saltar de plataforma en plataforma al tiempo que calculas cuánto tardan en abrirse y cerrarse las puertas automáticas (5). Lo mejor que puedes hacer es esperar a que la puerta se empiece a abrir y saltar hacia ella rápidamente antes de que se vuelva a cerrar.

Cerca del final hay un interruptor que extiende una plataforma, que te lleva al fin de la fase (6). Para que el diminuto de la fase por concluida, tendrás que romper la jaula.


1


2


3



4

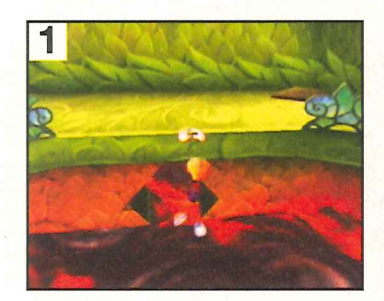

5

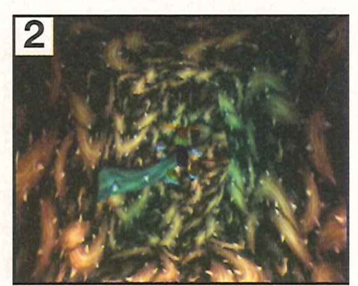


6



FASE 14: BENEATH THE SANCTUARY OF ROCK & LAVA

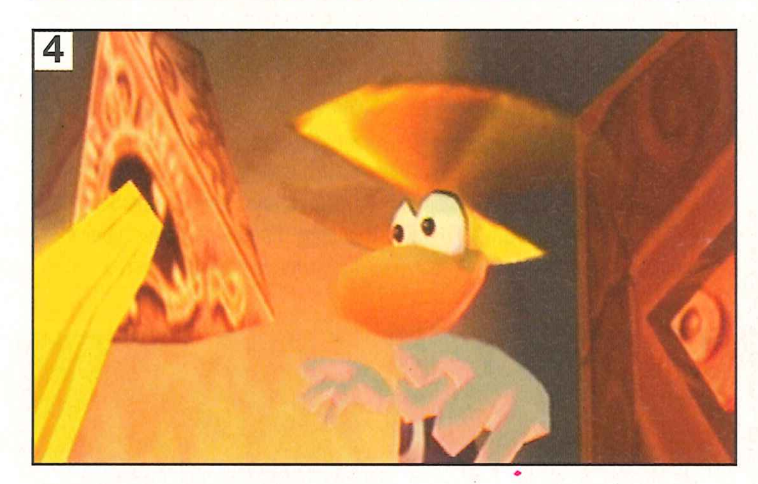












El nivel 14 resulta bastante complicado, sobre todo porque vas a tener que aprender a manejar una nueva habilidad: nada menos que volar. Lo primero que tienes que hacer es volar bajo la plataforma de la entrada, y meterte por el túnel (1). Así podrás encontrar la primera jaula que hay en esta fase.

Vuelve a la zona principal y vuela hacia el túnel. Aquí tienes una zona en la que tienes que ir esquivando obstáculos (2). La cosa es muy complicada, pero el truco está en matar a todo lo que se mueva. Si algo te toca, caerás al suelo y morirás. Al final de ésta zona (3), verás una puerta en el suelo, pero no puedes romperla, así que tienes que hacer que tu disparo rebote en la piedra angular para que la puerta se abra. Entra después por la puerta para llegar a la siguiente zona.



Aquí, vuelves a volar y la cosa se complica muchísimo, pero no hay ningún atajo ni estrategia especial para superarlo. Lo importante aquí es no dejar escapar los lums verdes (que sirven como checkpoint). A mitad del camino aproximadamente, verás una puerta en el muro izquierdo, donde encontrarás dos nuevas jaulas. Rómpelas y sigue hasta que llegues al final del túnel (4), donde saldrás de la fase para enfrentarte al segundo Final Boss de «Rayman 2».

Éste jefe final (5) es prácticamente igual al anterior, es decir, que no te enfrentas a él directamente. De nuevo, tienes que hacer que te siga hasta que esté situado justo debajo de la estalagmita, y cuando le tengas allí, dispararla para que le caiga encima y le dañe

Para que tus disparos alcancen a la estalagmita (6), tendrás que estar en una posición muy alta. Te recomendamos que utilices la tela de araña para subir. Con un poco de habilidad y otro poco de puntería, el enemigo se rendirá a tus pies.

FASE 15: TOMB OF THE ANCIENTS

Ésta es la típica fase llena de fantasmas que nunca falta en ningún plataformas que se precie.

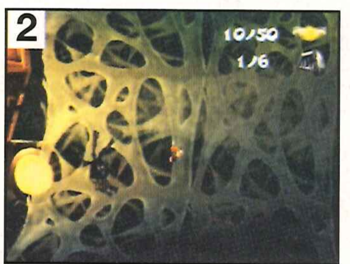
El comienzo está en unas enormes escaleras. Bájalas y salta a la plataforma que tienes enfrente. Rompe la jaula y dispara al interruptor, que te abre una puerta. Pasa a través de ella y mata a la araña. Sigue adelante y pulsa el botón (1) para que una plataforma salga del agua. Debes encontrar otros dos botones para resolver este puzzle, así que sube por la tela de araña, salta por las plataformas y sigue subiendo. Arriba del todo, ve a la izquierda y verás a lo lejos una enorme tela de araña. Mata al pirata y sube la telaraña, esquivando a la araña que te persigue (2). Llegas a una plataforma en la que está el segundo botón (3). Vuelve sobre tus pasos hasta el pasillo, y esta vez toma el camino de la derecha.

La sala es un cementerio de piratas robot. Deshazte de los enemigos y encontrarás el tercer "switch" tras una de las lápidas (4).

Vuelve de nuevo al pasillo y trepa la telaraña. Pasa por las plataformas y llegarás a la siguiente zona.

Aquí vuelves a transportarte a lo largo de un río a bordo de barriles. Al final del río necesitas un cohete ▶▶

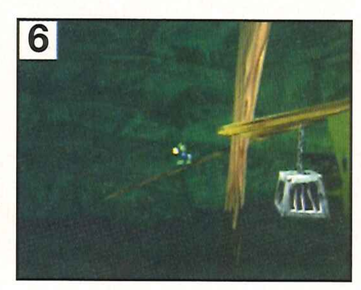










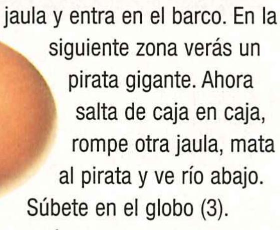




▸▸ para dirigirte a una abertura en lo alto de la pared (5). Necesitas un cohete para llegar al otro extremo de la habitación, donde encuentras una jaula (6) y un nuevo barril flotante. Móntate en él y llegarás a otra jaula y al final de la zona.

En ésta zona, de nuevo tienes que montar en un barril, que te lleva al final de la fase, donde tienes que acabar con un jefe final. El truco para matarle es disparar a los tres botones para que aparezca un láser azul, con el que tropieza (7). Cuando esté en el suelo, dispárale, y repite la operación hasta que su barra de energía se quede totalmente vacía.

FASE 16: THE IRON MOUNTAINS

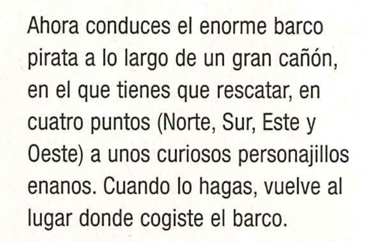


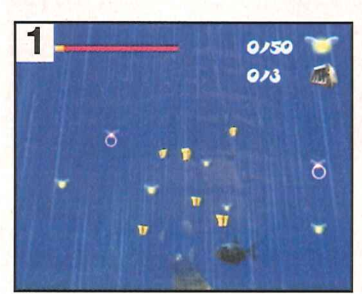
Al principio de la fase, usa los lums rosas para coger unos cuantos lums amarillos (1). Sigue hacia adelante, donde encontrarás uno de los puzzles más complicados del juego. Tienes que evitar el láser rojo mientras que saltas y disparas a los dos botones de la pared (2). Ahora puedes bajar por el centro de la plataforma. Mata dos piratas y te encontrarás con un barco. Sigue de plataforma en plataforma, coge la jaula y entra en el barco. En la siguiente zona verás un pirata gigante. Ahora salta de caja en caja, rompe otra jaula, mata al pirata y ve río abajo. Súbete en el globo (3).

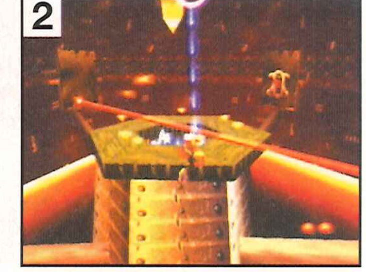
Ahora estás ante un pollo gigante (4). Súbete encima de la caja. Cuando el pollo salte, el suelo temblará y la caja saltará, lo que te permite meterte en el hueco de la pared. Sigue el pasillo y llegarás a otra caja similar, que funciona de la misma forma. Al caer de la rampa, te espera un obús (5). Sigue las flechas hasta llegar a una rampa con dos botones. Púlsalos y la puerta se abrirá. Dirígete hasta el pollo gigante y coge los lums amarillos. Toma la rampa y Rayman se bajará del obús y llegará a la siguiente zona. Aquí debes usar la ciruela (6).

Lánzala para arriba, súbete en ella, dispara y te colgarás del lum rosa, que te llevará a una altísima plataforma. Desde ahí, mata al pirata y salta de plataforma en plataforma hasta llegar al barco pirata (7). Aquí te encuentras de nuevo con Globox.

Ahora conduces el enorme barco pirata a lo largo de un gran cañón, en el que tienes que rescatar, en cuatro puntos (Norte, Sur, Este y Oeste) a unos curiosos personajillos enanos. Cuando lo hagas, vuelve al lugar donde cogiste el barco.















FASE 17: THE PRISON SHIP

Y después de muchas horas de juego, por fin llegas a la última y, supuestamente, dificilísima fase del juego. Pero éste «Rayman 2» no nos plantea algo imposible para poder terminarlo, así que quítate los miedos y prepárate a enfrentarte al inevitable jefe final del juego.

La primera parte de la fase consiste en un descenso de rampa llenísimo de obstáculos (1), y también de lums (2). Muchos de esos obstáculos sólo se pueden quitar de en medio pulsando botones, así que tendrás que tener reflejos de gato para pulsarlos a tiempo y poder continuar.

Después de eso, tienes que volver a volar, pero esta vez en un cohete distinto a los anteriores. Para cogerlo, sal de la sala de control (3) y ve hacia donde hay unas cajas. Mata al pirata y dale al botón (4). Vuelve a la habitación de la entrada, y ahora el cohete te estará esperando. Monta en él y llevalo hasta el otro extremo de la habitación, pulsando el interruptor a tu paso para que se abra la puerta.

Ahora toca volar de nuevo, pero con muchos más obstáculos. La parte más difícil es en la que el láser intenta impactarte. Lo que tienes que hacer es evitarlo, o, por ser más prácticos, no volar en línea recta. Mueve el cohete arriba y abajo y de izquierda a derecha para que el láser no pueda centrar su punto de mira en ti. Tras esto, por fin te verás las caras con el enemigo final del juego. Estás en los últimos minutos de partida de «Rayman 2».

Los primeros ataques del "final boss" son unas minas. Simplemente dispáralas y se volverán hacia él (5). A continuación te disparará bolas de fuego que tienes que esquivar, y después intentará saltar sobre ti (6). Finalmente, devuélvele otras tres minas para continuar.

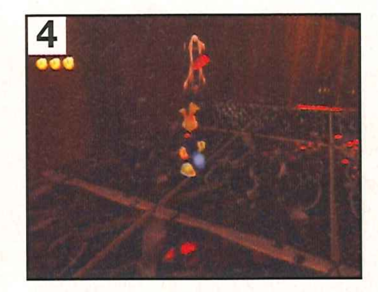
Ahora, el jefe final está subiendo por las cuerdas y al mismo tiempo disparándote. Para vencerle, vuela hacia los túneles, donde encontrarás bolas de energía que te permitirán dispararle. Dispara a cada mano y se caerá a la lava (7). Cuando esté allí abajo, continúa disparando. Repite esto una y otra vez, y la lava irá subiendo hasta que se encuentre acorralado y acabes con él.

Relájate, túmbate en la cama y fúmate un cigarrito, ¡Te has pasado «Rayman2»! Eso sí, con la ayuda de la Revista Oficial Dreamcast.


1


2


3


4


5


6


7

SHADOW MAN (Y III)

Después de tres meses de sangre, sudor y mapas, Mike LeRoy por fin llega al final de su aventura. Después de superar los obstáculos del juego, puedes presumir ante tus amigos de ser un verdadero héroe.

CONSIGUIENDO LAS CALABASH

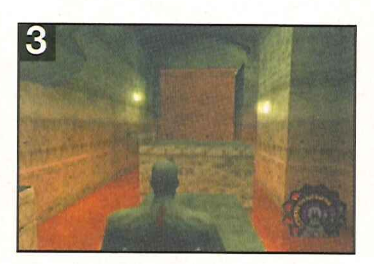
Ya debes tener los suficientes Govis para poder pasar por la Coffin Gate de nivel nueve. Tras ella está el arma "refinitiva": las CALABASH. Recuerda los escenarios donde había losetas con extraños símbolos, porque ahora puedes romperlas y conseguir lo que guardan en su interior.



EL GOVI OLVIDADO
No te olvides el Govi más escondido que hay en los pantanos, porque los necesitarás todos para poder conseguir abrir todas las Coffin Gates que te vayas encontrando. El Govi, en este caso, se encuentra dentro de la primera caseta.



LA PISCINA MÁS COMPLETA
Dirígete hacia la derecha de la zona que aparece en esta imagen para trepar hasta que llegues a la zona en la que existe un hueco. En realidad sólo puedes ir por ese camino, así que no hace falta que te lo pienses demasiado.



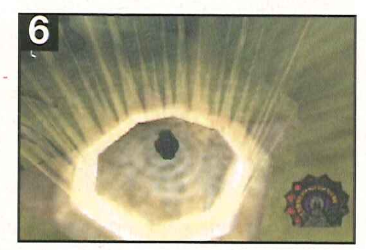
EL MURO DE LAS LAMENTACIONES
Llega hasta aquí desde el Templo de Sangre. Encarámate al muro y salta para entrar por la puerta que está a la izquierda de la parte más alta. No tengas miedo de caerte, pues con las nuevas habilidades que tienes no te puede pasar nada.



CUIDADO NO TE CAIGAS
Una vez estés dentro, localiza el interruptor que deja caer el inmenso monolito de piedra. Localiza después el siguiente interruptor, que es el que hace bajar la estatua que te impide acceder hasta la gruta del Coffin Gate de nivel nueve.



LA DICHOSA PUERTA
Recuerda que necesitas llegar hasta aquí con todos los Govis que te hayas encontrado por el camino. Para poder abrir tranquilamente la Coffin, será mejor que acabes antes con las tres o cuatro Ninfas que saldrán a recibirte.



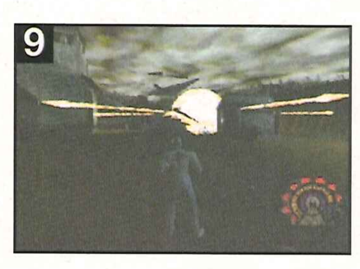
NO PARECE LO QUE ES
Esa cosita de la foto, en apariencia tan insignificante, es posiblemente una de las armas más potentes que aparecen en el juego. Ten cuidado con lo que haces con ella porque se trata de una bomba atómica en miniatura.



SIGUE LA LUZ
Cuando caigas del techo en esta plataforma (¿te suena la zona?) tienes que intentar saltar hasta la zona iluminada de color verde. No te preocupes si caes al suelo, pues lo único que ocurre será que tengas que volver hasta el mismo sitio.



LOS TRES TENORES
Para pasar a la siguiente fase, recuerda que debes volver hasta la estructura de madera esquivando a la multitud de enemigos que te encontrarás. Según te acerques al final el numero de enemigos será mayor y más pesado.



LA GRAN EXPLOSIÓN
Regresa hasta los pantanos de Louisiana, y allí localiza la loseta grande situada encima de una lápida. Acaba primero con los perros para poder utilizar la Calabash. Una vez la arrojes sobre la lapida, aléjate rápido.



EL INTERIOR DE LA TUMBA
La ambientación de este lugar es magistral y los féretros saliendo de los nichos están muy logrados (¡cualquiera se mete en un sitio como éste!) Recoge el Govi que te encuentres y todos los items posibles.



CIUDAD SUBTERRÁNEA

Ve al templo de la Profecía, busca la estancia con una estructura de madera en el centro de y rompe la puerta de nivel nueve para entrar en la impresionante Ciudad Subterránea (acuérdate de llevar contigo buena provisión de calaveras, porque la luz aquí es muy escasa).



VOLVER Y VOLVER
Para continuar el camino debes buscar la Coffin Gate de nivel nueve. Pasa por el pasadizo de sombras para salir hasta una estancia bastante oscura. Procura llevar el Flambeau con bastante carga, pues lo vas a necesitar para poder desplazarte por toda esta fase.



TE ESTÁN ESPERANDO
Cuando consigas llegar hasta la zona donde están la mayor parte de los edificios, verás uno en el que podrás entrar fácilmente. Busca en su base un "cajero" y haz que la maquina empiece a girar.
Sube hasta que encuentres una salida en uno de los laterales.



UN SALTITO Y...
Salta hasta la plataforma de enfrente y encarámate a ella. La puerta está abierta, pero será mejor que entres con extremo cuidado, porque los tiradores son los encargados de custodiar casi todas las salas de esta fase, y ya sabes que su puntería es muy buena.



HASTA EL FONDO DEL TODO
En este otro edificio tendrás que bajar hasta el fondo para poder activar un mecanismo distinto. Ten cuidado con los vigilantes, pues se ocultan en las sombras, los muy pillos, y hay más de los que piensas. La entrada buena está situada en el nivel inferior.

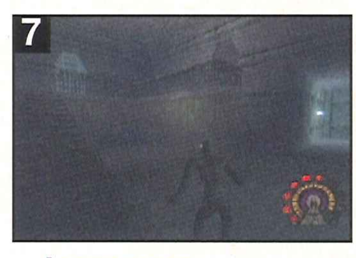


NO TE FÍES DEL TAMAÑO
Sé rápido con tus movimientos cuando te enfrentes a uno de estos bichos. Sus disparos (esas bolas moradas) te seguirán hasta alcanzarte. Tienes dos posibilidades: una es correr, y la otra es utilizar el escudo para evitar sus golpes.





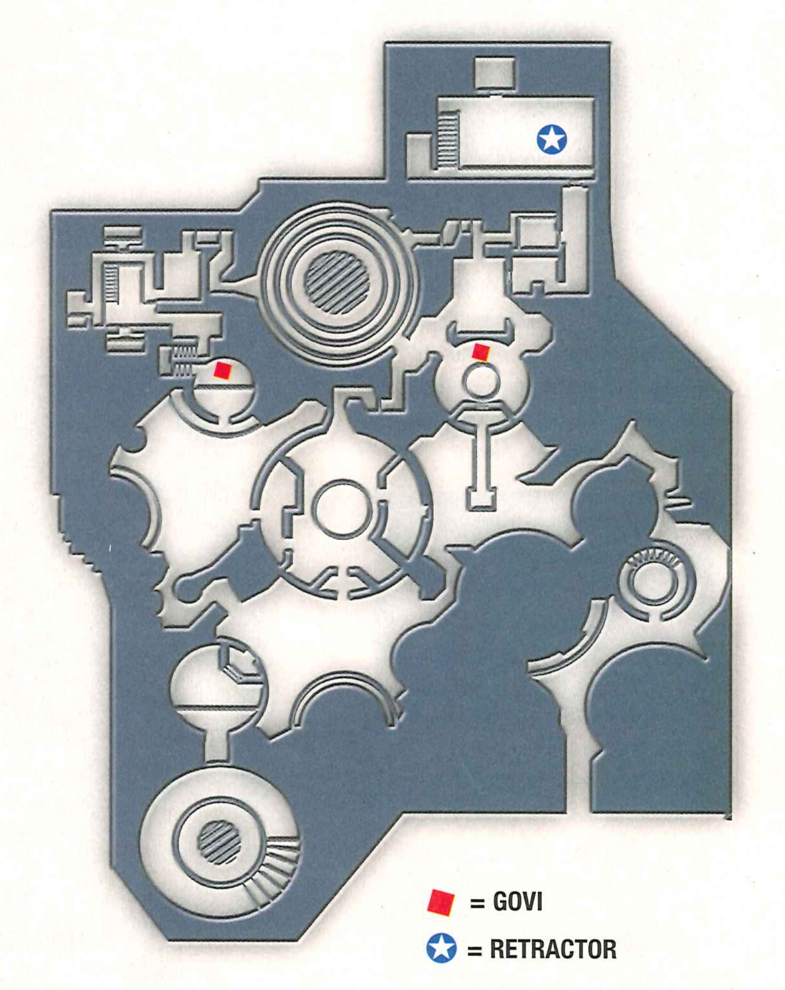
MENUDA COMPAÑÍA
Seguro que este Govi lo viste desde el otro lado la primera vez.
Captura el alma oscura y para poder salir, sitúate a tu derecha, donde localizarás unas cajas ocultas en sombra. Trepa por ellas y después déjate caer al otro lado.



LA ENCRUCIJADA
En este punto de la fase te enfrentas a una dura decisión: ¿qué ruta tomar? En realidad los tres caminos son buenos, pero lo suyo es que vayas por el que sea más acertado y más rápido, ¿no te parece?
Está bien, no sigas estrujándote el cerebro: el camino correcto es el de abajo. Precisamente por eso tiene más luz que los otros dos.

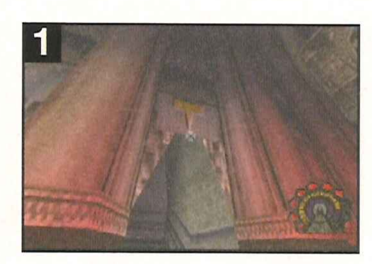
8

¡SEGURO QUE PINCHAN!
Antes de bajar por ese enorme palo con cuchillas (¡glup!), deberás entrar en la sala que hay a la izquierda y utilizar el cajero para desactivar el movimiento giratorio del eje.
Cuando ya lo hayas conseguido, simplemente déjate caer por el palo, pero eso sí, con cuidado de no aterrizar encima de ninguna cuchilla. No hacen falta más explicaciones.

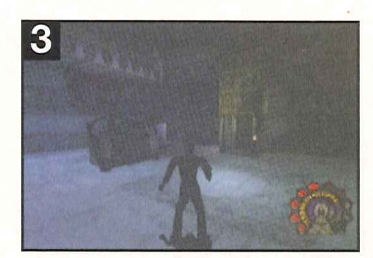


AVERY MARX

Prepárate para enfrentarte al "niño mimado" del juego. Cuando des buena cuenta de él, recoge el prisma que deja, abre el portal, y localiza una nueva sala del motor. ¿Cómo apagarlo? (de derecha a izquierda): tubo 1 hasta el tercer nivel, tubo 2 hasta el primero y tubo 3 hasta el segundo.



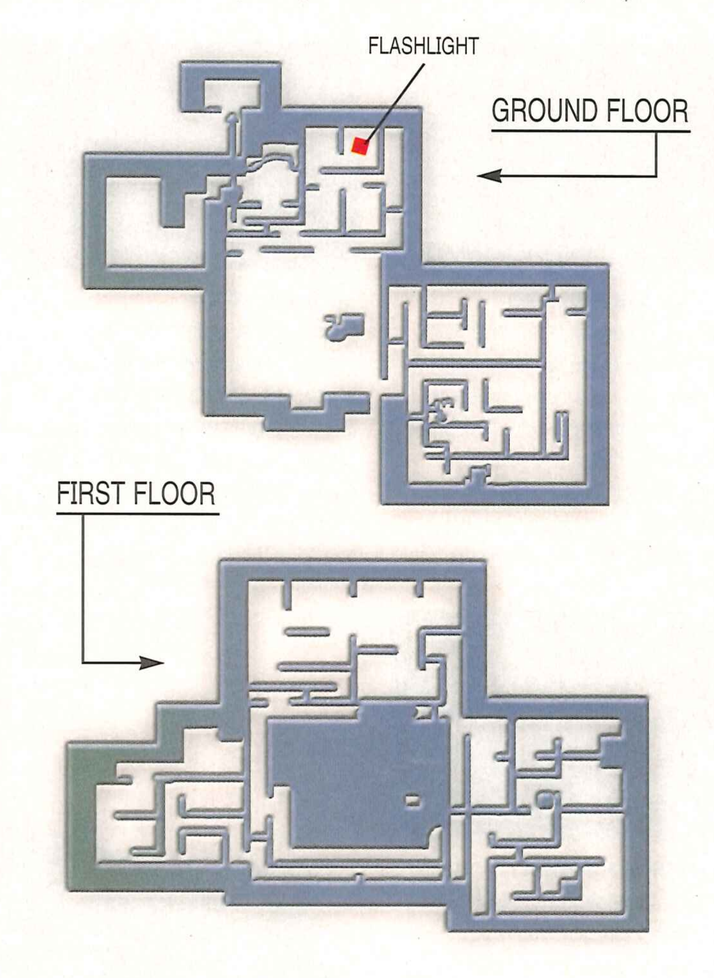
El clavo
Ésta es la puerta por la que tendrás que pasar para llegar hasta el mágico mundo de tu amigo Avery Marx. Recuerda que para enfrentarte a este personaje necesitas llevar contigo el Retractor para poder ponerlo en el cadaver del portal. También es importante tener la energía de las calaveras al máximo.



El salón principal
Éste que estás viendo es el centro de la nueva fase. Sobre él se abren varias puertas en distintas alturas. Localiza primero el interruptor de energía para poder poner en marcha el ascensor del fondo, y consigue llegar hasta el ultimo piso.

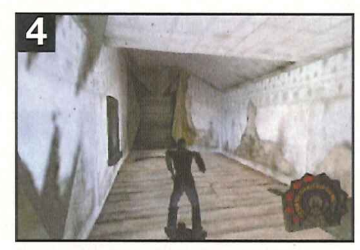


La cascada roja
Después de mucho andar te encontrarás con una cascada de sangre. La pregunta que todos nos hacemos, ¿qué hace una cascada dentro de una casa? Sube por ella y llegarás antes a una sala grande en el tejado, y un poco mas allá te está esperando el amigo Avery. Utiliza para la pistola para atacarle y poder acabar antes con él.

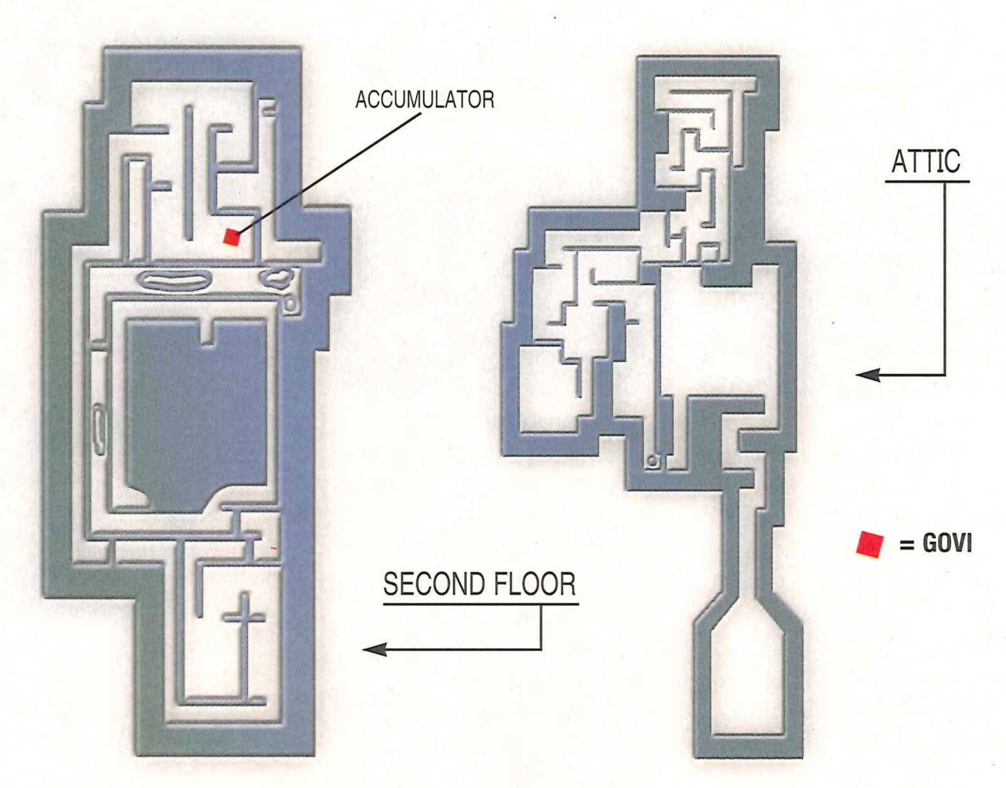




El carpintero
Este curioso personaje es el más difícil de encontrar, pero derrotarle no resulta demasiado complicado. Trata de encontrar lo mas rápidamente que puedas la linterna que está encima de una mesa. Así podrás seguir la acción mejor.

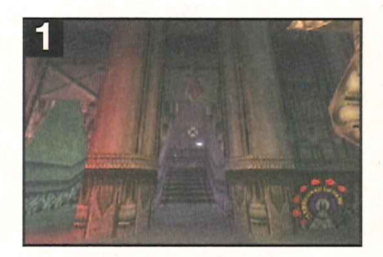


La puerta escondida
Salta con cuidado de no caerte por el agujero del suelo y atraviesa los pasadizos estrechos. Rompe todas las cajas para avanzar, y recoge lo que te encuentres en ellas para ir aumentando todos tus niveles.



JACK EL DESTRIPADOR

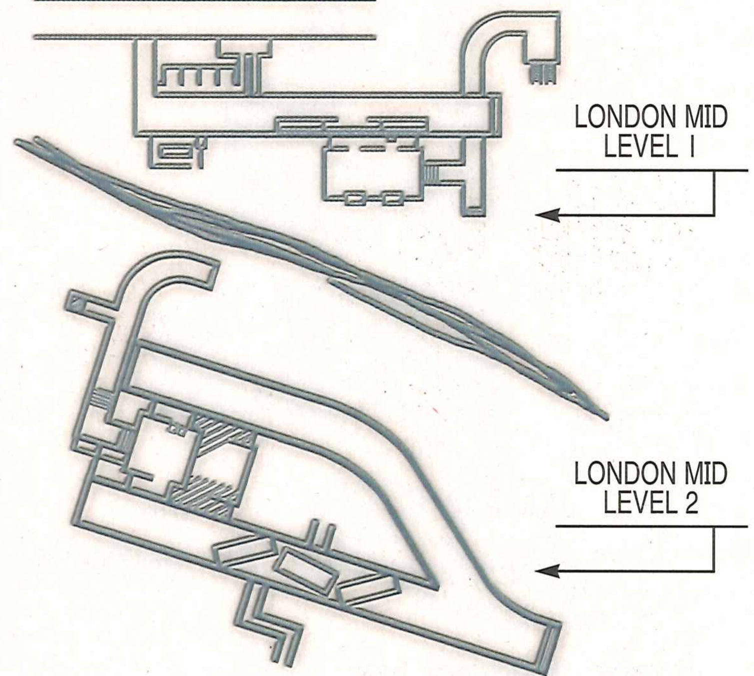
Ha llegado el momento de que te enfrentes a Jack el destripador, otro de los asesinos en serie. Cuando entres en la sala de motores correspondiente, la combinación para pararlos es (de izquierda a derecha): Tubo 1- primer nivel, tubo 2 - segundo nivel, y tubo 3 - cuarto nivel.

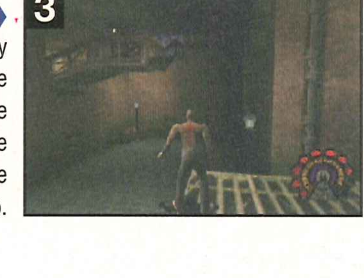


Cuidadito con esta puerta
La puerta marcada con una espada corta es la que te conducirá directamente hasta uno de los contrincantes más peligrosos del juego: Jack el destripador.



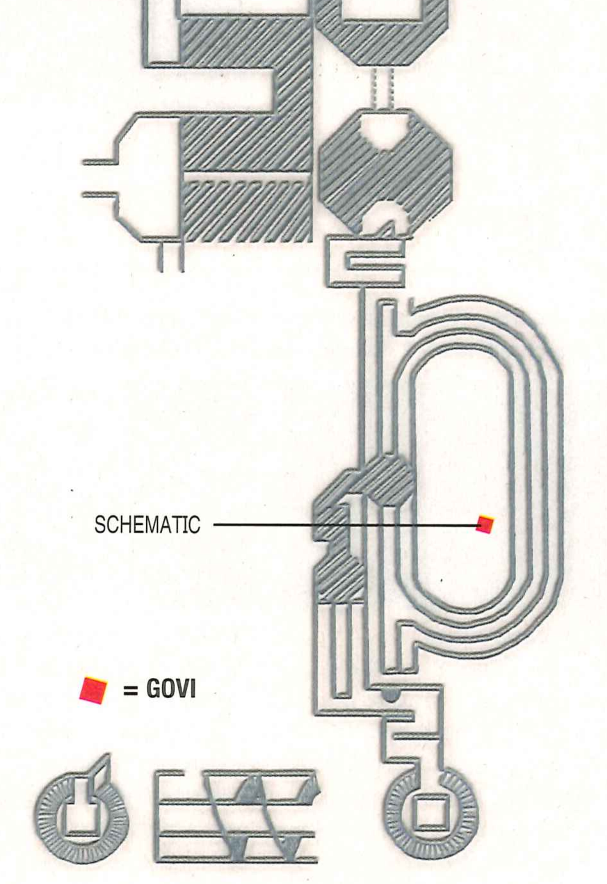
Aquí se relajaba
Este personaje pasaba aquí sus horas ingeniando las "bromitas" que luego compartía con la gente. Cuando llegues a este lugar, no te olvides de recoger su diario.

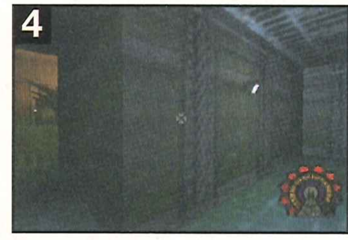




Las calles de Londres
Ésta es una de las calles del viejo y romántico Londres. Claro, que lo de romántico será si te gusta pegarte unas carreras por ahí seguido de siete u ocho perros asesinos con ganas de dar buena cuenta de tu trasero.







La hora del baño
En este punto tienes la oportunidad de decidir si te enfrentas a Jack dentro de un rato y pasear más, o avanzas de un tirón por la parte acuática hasta el enfrentamiento.



Las alcantarillas
Cuando salgas de su habitación, llegaras hasta las alcantarillas, y paseando por ellas verás que tienes dos posibles salidas. Una es la acuática. La otra, escalar la pared.



El pasaje del terror
Si te encuentras en casa de un amigo y tiene una habitación como ésta, desconfía, porque lo que se esconde bajo las sabanas no son cuatro almohadones mal colocados. ¡Mamá, quiero salir de aquí!



El mejor rincón
Una vez que Jack termine su charla, sal corriendo lo más deprisa que puedas. Mejor salta mientras estés en el agua, y dirígete hasta este rincón. Desde aquí te sera mas fácil defenderte de sus ataques.

AIRSHAFT 2

AIRSHAFT I

ACCUMULATOR

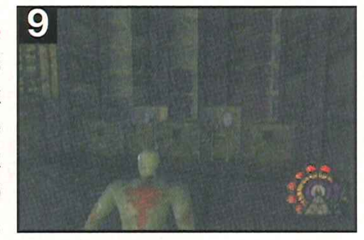
= GOVI

= ACCUMULATOR



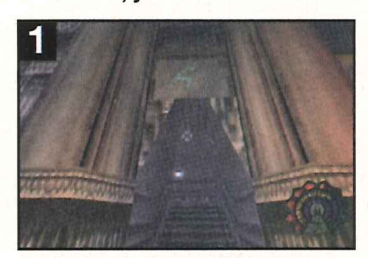
Un poquito chulo, el amigo
El que parecía tan apocado y tan tristón resulta ser un personaje un tanto chulo. Cuídate cuando esté encima tuyo, porque su cuchillo puede ser tu final. Utiliza armas pesadas y rápidas para hacerle mucho daño.

¿Dónde está la llave del coche?
Como ocurre con todos los asesinos en serie, después de matar a Jack tendrás que buscar dónde se encuentra la clave de acceso para detener el pistón que está moviendo el bloque del motor del Asilo.

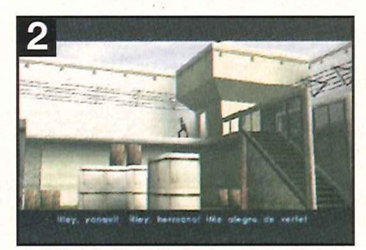


ROBERTO CRUZ Y MILTON T. PIKE

Estos dos nuevos asesinos a los que te vas a enfrentar no son tan peligrosos como los anteriores, ya que lo único que dejan tras morir es su alma oscura, y además no necesitas el Retractor para acceder a ellos. Ten más cuidado con Milton T. Pike, que es el más bruto de los dos.



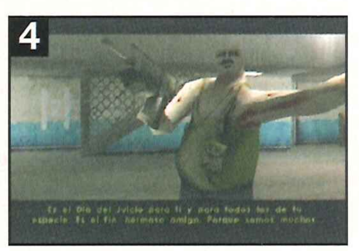
La puerta del infierno
La entrada que da acceso al mundo de Roberto Cruz es la que tiene el símbolo de color azul.
No necesitas tener el Retractor para poder acceder a este asesino, pero te recomendamos que no te enfrentes a él hasta este momento.



¿Será una estrella del rock?
Por las pintas, cualquiera diría que nos va a cantar el rock de la cárcel, pero no es así. Más bien querría que seas tu el que baile algo con ritmo. Utiliza los bidones, cajas y demás objetos para esconderte de sus continuos ataques.



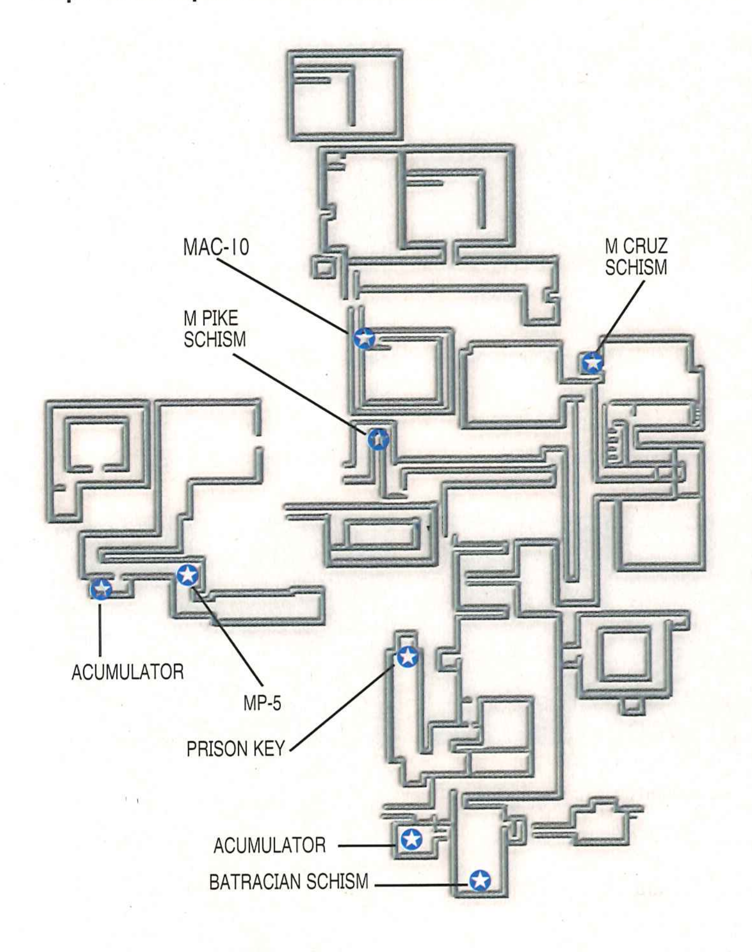
La última puerta
La que tiene un símbolo con dos lanzas cruzadas es la que te da acceso hasta la guarida del criminal de guerra Milton. Este buen hombre no está gordo, sino más bien fuerte, muy fuerte. Si corres como un alma en pena, le costará seguirte.



El hermano mayor de Rambo
Procura no quedarte mucho rato delante suyo, porque con el arsenal de que dispone puede acabar contigo en un periquete. Mejor corre y dispara mientras te mueves, para que no pueda hacer uso de su lanza-granadas portátil.

CONSEGUIR LA TARJETA DE ACCESO

Regresa hasta la Catedral al Dolor y entra por la gran puerta que tiene una lagartija pintada sobre ella. Usa el último de los Retractor que tengas para abrir la puerta de entrada a la cárcel de Texas. Allí te espera el peor de los asesinos en serie que encuentras en la aventura.





LA LAGARTIJA RASTRERA
Por esta puerta llegas hasta la prisión de Texas, donde se encuentra recluido el famoso Víctor Karl Batrachian (no es para menos). Antes de dar con él tendrás que encontrar la tarjeta de acceso que conseguirás en una garita.



ESTABAN ENFADADOS
Apareces en la sala principal de la prisión, donde parece que algún preso no estaba muy de acuerdo con el trato que recibía por parte de los guardias. ¡Sólo se ven cuerpos de policías por todas partes! Huy que mal rollo...



UTILIZA EL CALABASH
En la sala anterior, rompe con la pistola una puerta oculta, que te llevará hasta esta sala con una tapa en el centro. Utiliza la Calabash y recoge lo que encuentres allí. Luego avanza por una puerta con cerrojo.



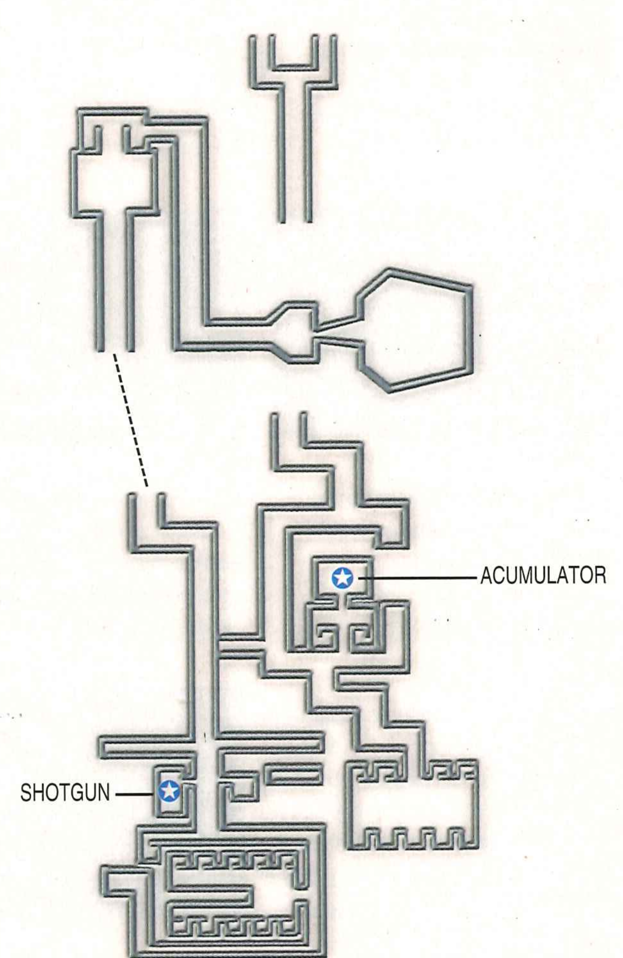
LA TARJETA DEL VIDEO CLUB
La dichosa tarjeta lleva todavía pegada la mano de su anterior propietario, para que te sea más fácil su uso. Introdúcela en todos los aparatos similares a éste que te vayas encontrando por el camino.



LAS DUCHAS
La destrucción ha pasado por todas las salas de la prisión, y como no podía ser de otro modo, hasta en las duchas hay algún fiambre. Éste no se pondrá de pie para seguirte, como hacen todos los demás.

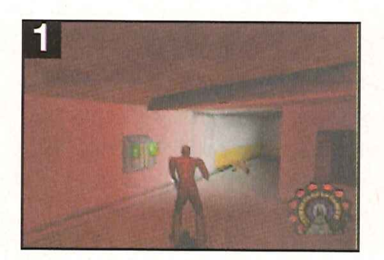


AMENAZA TORMENTA
Éste es el camino por donde debes ir para poder pasar definitivamente a la zona del temible Doctor. La reconocerás porque todo el ambiente está bajo una luz roja, que señala que es una zona de máxima seguridad.

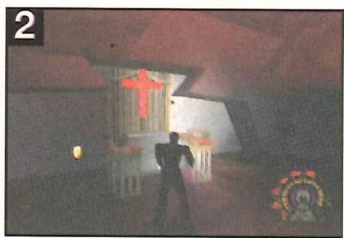


VÍCTOR KARL BATRACHIAN

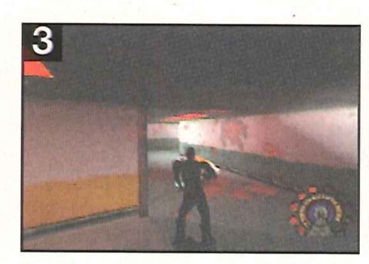
Prepárate para el encuentro con el Dr. Batrachian. Tras dar buena cuenta de él, recoge el prisma y su alma antes de regresar hasta el Asilo. Cuando llegues a la sala del motor, la combinación para apagarlo es: primer cajero - 2º nivel. Segundo cajero - 4º nivel. Tercer cajero - 5º nivel.



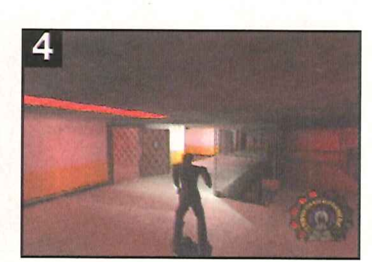
UNA LUZ MUY ROMÁNTICA
Como en la anterior fase, los enemigos se levantaran detrás tuyo. Dispara lo más cerca posible de ellos para hacerles todo el daño posible sin fallar el tiro.



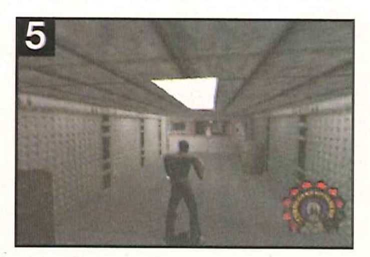
LA CAPILLITA
Es muy importante que llegues hasta la capilla de la prisión, pues en ella, ademas de zombies, te encontrarás con un par de cosas de mucha ayuda para terminar la aventura.



¡VAYA MANCHA EN LA PARED!
Cuando los enemigos se levantan y empiezan a temblar, procura alejarte para que no te manchen al estallar. Mira cómo ponen las paredes, y después tu madre se enfada.



LAS CABINAS
Entra en cada una de las cabinas de esta planta y recoge los items que hay dentro. Espera a los enemigos dentro de una de ellas, para obligarles a pasar de uno en uno.



EL PASILLO FINAL
Deja intactos los bidones que hay en este pasillo, pues seguramente los necesitarás después de haberte enfrentado a Batrachian.
Efectivamente, lo que ves al fondo es la sala de la silla eléctrica.



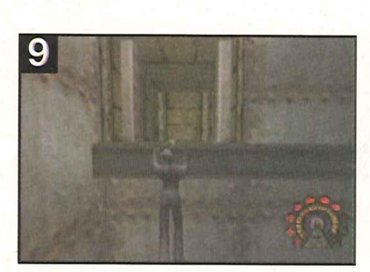
CON USTEDES.....
Para estar sentado en una silla eléctrica, se encuentra bastante relajado, ¿verdad? Desconfía de su actitud tan educada, porque no tienes más que ver el estropicio que ha causado en toda la prisión.



UN PRIMER PLANO
Observa el arma que lleva en su mano derecha. Es una porra de policía, y duele. No te servirá para nada el escudo de energía contra él, y la cantidad de daño que aguanta es enorme. Buena suerte.



LA TRAMPILLA
Cuando hayas terminado con él y consigas su prisma, acaba con los gigantes que te encuentres y busca la nueva zona del bloque del motor. Cuando acciones el cajero de la derecha se te abrirá la puerta.



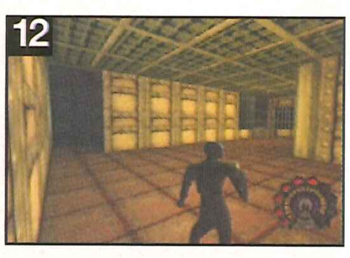
COMANDOS ESPECIALES
Sube hasta el borde de la pared y deslízate por el lateral hasta que encuentres esta puerta.
Ahora tienes que subir y seguir avanzando a través suyo.



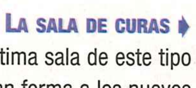
LOS PINCHOS
Cuando salgas a esta sala, no pierdas tiempo investigando otras puertas porque no vas a encontrar nada interesante. Sube hasta el eje y avanza hacia tu izquierda.



EL INTERRUPTOR
Activa todos los interruptores que te encuentres en esta sala, aunque uno de ellos será el que libere al monstruo. Acaba primero con los enemigos de la sala del fondo.



A PUNTO DE DAR CON EL MOTOR
En cuanto veas una sala de color amarillo, ya puedes sospechar que se trata de la habitación donde utilizas los cajeros para poner la clave del bloqueo.



LA SALA DE CURAS
Ésta será la última sala de este tipo que veas. Aquí dan forma a los nuevos seres para dominar el mundo de los vivos. Acaba con los enemigos que defienden las almas oscuras y date el gustazo de conseguirlas.





LO QUE SE AVECINA...
Cuando entres dentro de la caja gigante verás cómo eres transportado por una maquina. Encontrarás infinidad de cajas similares a éstas esperando a que los gigantes las vayan ocupando.

LEGIÓN

Regresa por ultima vez hasta la sala de juegos, y ve a la sala donde había un gigante tumbado. Utiliza los cinco Acumuladores para conseguir el Mutilator. Vuelve ahora hasta el bloque del motor y avanza atravesando los pistones. Tu hermano te llevará derecho hasta Legión.



AL ENCUENTRO DEL MALO
Cuando tengas en tu poder el Mutilator, ya puedes dirigirte hasta el bloque y cruzar hasta tu destino con todos los pistones bajados. ¿Podrás salir victorioso de tu enfrentamiento con el malo final?



ES MAS FEO DE LO IMAGINABLE
Acabar por primera vez con Legión es fácil, pero cuando se transforma su capacidad aumenta. Utiliza el Mutilator y el escudo para atacarle al principio. Lucha corriendo, como has hecho con casi todos los jefes finales.



LA LANGOSTA ASESINA
Activa el escudo sólo cuando te ataque, porque sino te quedarás sin energía para defenderte enseguida. El Mutilator no tiene munición ilimitada, así que cuando se te agote, utiliza la pistola como arma.



LUCHA EN EL FONDO
Si te resulta incómodo luchar sobre la superficie de arriba, déjate caer hasta el suelo, donde hay mas items para recoger, y también muchísimo mas espacio para que puedas realizar tus movimientos defensivos.



EL FINAL TRISTE
Si no fuiste un hábil guerrero en la batalla y recibiste mucho daño, serás capturado, te quitarán las almas y después de ver cómo van desapareciendo tus amigos, cerrarás los ojos por última vez.



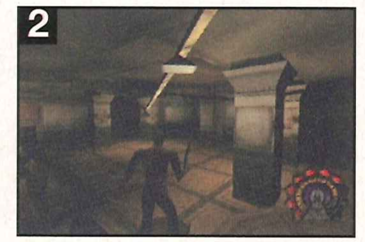
EL FINAL ALEGRE
El todopoderoso Legión por fin está caído a tus pies, esperando su final y tú, por su puesto, te regodeas de su derrota y celebras la victoria.
Ha sido una gran aventura, Shadow Man. Esperamos verte de nuevo.

LOS SECRETOS DE SHADOW MAN

Ya sólo te queda disfrutar de unos secretos que se vuelven accesibles tras acabar el juego. Aunque no son trucos propiamente dichos, utilizarlos resulta de lo más gracioso. También puedes pasártelo en grande viendo la repetición de todos las secuencias cinemáticas de la aventura.



MUERTE ALADA
Prueba este modo de juego para hacerte una idea de cómo debe ser la vida de los vampiros. ¿Has visto cómo le quedan las alas?



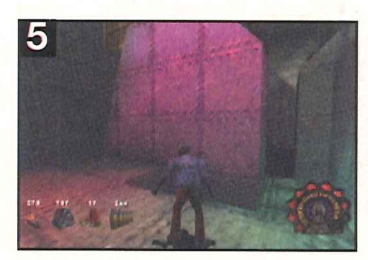
DISPARO A LA CABEZA
Un modo curioso de juego, en el que todos tus disparos irán directamente a la cabeza de los enemigos. Para disfrute de los amantes del gore.



ESCOPETA DEL LADO MUERTO
Con este nuevo modo podrás utilizar una de las escopetas del lado vivo con la misma utilidad y prestaciones que la pistola del lado muerto.



JUGAR CON NETTIE
En este caso, podrás tomar el control de tu querida amiga Nettie, aunque no esperes tener algún otro poder oculto que no tenga Mike.



MODO DISCOTECA
Mike LeRoy al más puro estilo Travolta. Este modo es el más divertido de todos, por lo bonito del disfraz, lo vistoso de las luces del decorado y, por supuesto, la banda sonora que te acompaña.



MODO EN LLAMAS
En el insólito modo "en llamas", Mike está ardiendo constantemente, como si se hubiera quemado a lo bonzo. Un consejo si decides probarlo: no se te ocurra acercarte a ninguna gasolinera, por lo que pueda pasar.



VIGILANTE 8

El mes pasado te ofrecíamos un amplio repertorio de curiosidades de este juego de coches. Como te prometimos entonces, aquí tienes un montón de trucos, para que termines de sacarle todo el jugo.







VISTA SUBJETIVA: En cualquier momento del juego puedes cambiar a vista subjetiva. Es sencillo: manten pulsado B, y pulsa en seguida Y.





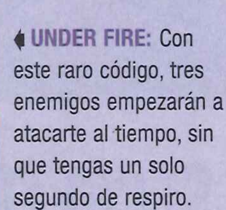
INTRO PASSWORDS: Para poder introducir los códigos que te vamos a ofrecer a continuación, entra en el menú de "OPTIONS", ilumina el menú de "GAME STATUS", mantén presionados los dos gatillos del mando y pulsa A dos veces. Ahora ya puedes hacerlo, cuidando de dejar los espacios entre palabras. Para desactivar alguno que hayas introducido anteriormente, escribe "NO CODE".



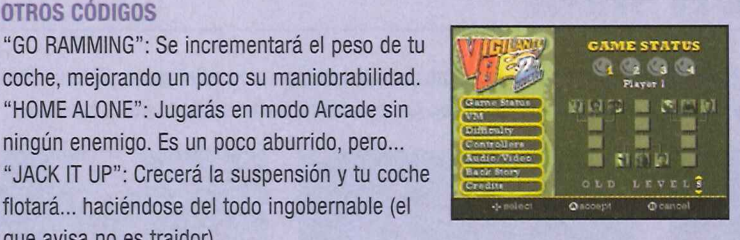


HI CEILING: Con este truco, tu coche no necesitará capa para volar tan alto como Superman (además, no le dañará la kriptonita).





UNDER FIRE: Con este raro código, tres enemigos empezarán a atacarte al tiempo, sin que tengas un solo segundo de respiro.

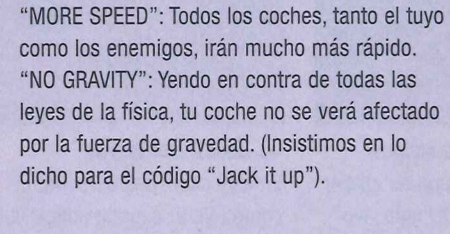








OLD LEVELS: Con este código tendrás acceso a todos los niveles de la primera parte de «Vigilante 8», y de esta forma conseguirás dos juegos en uno.
Son más de diez fases diferentes, que se desarrollan en otros estados de los USA. Selecciona el que quieras en el mapa.



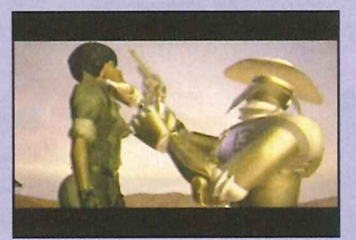
OTROS CÓDIGOS

"GO RAMMING": Se incrementará el peso de tu coche, mejorando un poco su maniobrabilidad.
"HOME ALONE": Jugarás en modo Arcade sin ningún enemigo. Es un poco aburrido, pero...
"JACK IT UP": Crecerá la suspensión y tu coche flotará... haciéndose del todo ingobernable (el que avisa no es traidor).
"MORE SPEED": Todos los coches, tanto el tuyo como los enemigos, irán mucho más rápido.
"NO GRAVITY": Yendo en contra de todas las leyes de la física, tu coche no se verá afectado por la fuerza de gravedad. (Insistimos en lo dicho para el código "Jack it up").

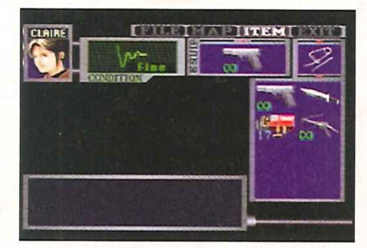




LONG MOVIE: Si lo introduces, verás todas las escenas cinemáticas finales de cada fase en una sola secuencia continua (como su nombre indica, es una secuencia larguísima).



RESIDENT EVIL 2





MUNICIÓN INFINITA: Este truco te va a evitar muchas complicaciones a la hora de aniquilar zombies, lickers y similares. En la pantalla de inventario de los objetos que llevas encima, pulsa la siguiente combinación: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Gatillo Derecho. Si no te sale a la primera, empieza de nuevo, que a veces cuesta un poquito.

Una vez hecho el truco, todas las armas que recojas después también pasarán a tener munición ilimitada. Y además, funciona en todos los modos de juego. ¡No te quejarás!





MDK 2





PAUSA LIMPIA: Cuando tengas el juego pausado, pulsa a la vez los botones X e Y. De esta manera podrás admirar con todo lujo de detalles las fantásticas rotaciones de la cámara alrededor de los personajes.





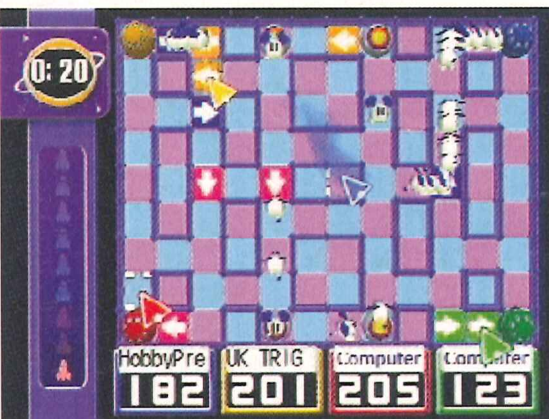
MODO CÁMARA LENTA: Si quieres ver el juego en cámara lenta, y así tener mas tiempo para pensar en cómo librarte de los enemigos, cuando estés jugando con Max el perro, mantén presionado el botón de disparo y pulsa Arriba cuatro veces. A partir de entonces, lo verás todo a la velocidad punta de una tortuga con artritis.

Partidas on-line: es vuestro turno

Para celebrar el estreno de «ChuChu Rocket!», se nos ocurrió invitar a cuatro amigos a que probaran el juego on-line. Ésta es la crónica de la primera partida española a través de Internet


Miguel. 21 años.
Estudiante de derecho
Lidia. 24 años.
Diseñadora gráfica
Beatriz. 24 años.
Publicista
Nahuel. 18 años.
Técnico de iluminación











Las partidas on-line de «ChuChu Rocket!» ya están en marcha, y la Revista Oficial Dreamcast quiso celebrarlo citando en la redacción a cuatro "jóvenes-aunque-sobradamente-dispuestos-a-pasárselo-en-grande" para que fueran los primeros en probarlas.

Nuestro enchufe con Sega nos permitió utilizar los servidores de Internet varias semanas antes de que «ChuChu Rocket!» estuviera en la calle, y el resto lo hicieron sus divertidísimos ratones espaciales.

"«ChuChu Rocket!» es divertido, y además tiene algo de inteligencia"
Beatriz

El día del "experimento", tras las presentaciones de rigor, encerramos a nuestras "víctimas", **Miguel, Beatriz, Nahuel y Lidia**, en una sala con nuestro fotógrafo, una grabadora y un mueble de Dreamcast en el que estaba «ChuChu Rocket!» ya listo para hacer de las suyas.

Primero montamos unas partidas a cuatro para entrar en ambiente. Se trataba de que se familiarizasen con la mecánica de juego, y como sospechábamos, no habían pasado más de diez minutos cuando la habitación ya era una juerga llena de risas y gritos. Y es que una de las mejores virtudes de «ChuChu Rocket!» es que consigue ser jugable y cien por cien adictivo con un planteamiento y unos gráficos de lo más sencillo.

Los problemas típicos de todo principiante consisten en localizar el cursor (**Lidia:** "¿¡Dónde estoy!?"), o en el trauma que es descubrir para qué sirven los gatos (**Beatriz:** "¡No, los gatos no!"). También es importante identificar correctamente nuestro cohete, para que no haya sustos (**Nahuel:** "¡Hala, se me ha ido la pinza! ¡Se ha cambiado el color y no me he dado ni cuenta!"), y conviene no desesperarse si al principio la cosa no va demasiado bien, porque las partidas pueden dar un vuelco en cuestión de segundos (**Nahuel:** "¡¡Llevo cuatro sólo!! ¡¡me estoy volviendo loco!!).

Otro de los puntos de «ChuChu Rocket!» es la ruleta que aparece cada cierto tiempo, y produce efectos inesperados en la partida. Si toca "Mouse Mania", aparecen cientos de ratones que disparan nuestro contador (**Lidia:** "Sí, sí, chicos, ¡subid, subid!"). Además, la acción puede acelerarse ("Speed Up") o ralentizarse ("Slow Down"), y los cohetes también pueden cambiar de sitio ("Everybody Move!"), dando lugar a curiosas reacciones cuando nos fastidia nuestra estrategia (**Lidia:** "¿Qué es esto? ¡Mierda!").

Pasado un poco más de tiempo, nuestros jugones ya dominaban la técnica, y entonces entraron en una fase más avanzada, que se puede reconocer por dos características principales. La primera, la aparición de piques variados:

-**Nahuel:** "Bueno, sabéis que os gano una más y os fundo, ¿no?".

-**Beatriz:** "Nahuel no puede ganar: ¡todos a por él!".

-**Miguel:** "¡Todos los gatos para el rojo!".

Y la segunda, la puesta en acción de grandes dosis de mala leche:

-**Miguel:** "¿Quién es el amarillo?"

-**Lidia:** "Yo".

-**Miguel:** "¡¡Pues toma un gato!!"

Es en este nivel cuando «ChuChu Rocket!» alcanza cotas sublimes de diversión, así que una vez que lo habíamos alcanzado, ya estábamos preparados para iniciar una partida on-line.

Lo primero que hicimos fue crear nuestra sala de juego, a la que llamamos "Spain vs UK", para ver si la



"Poder jugar on-line a través de Internet mola. Yo, por ejemplo, tengo familia en Argentina. Para jugar cuatro personas es la bomba"
Nahuel







gente de Sega en Londres que se estaba encargando de probar los servidores caía en la provocación y jugaba con nosotros. Sabíamos que serían expertos con muchas horas de experiencia, pero nosotros también estábamos cargados de valor... más o menos (**Lidia:** "¡Nos van a fundir!"). Al final, sólo una tal Lola accedió a enfrentarse a nuestros "caza-ratones", que defendieron el honor de la patria con fiereza (**Miguel:** "Van entrando, van entrando". **Lidia:** "¡Eh!, te los ha desviado") y utilizaron sus mejores artimañas para alzarse con la victoria (**Nahuel:** "Ponle una flecha delante, para que no le vayan a ella").

La principal diferencia de las partidas a través de Internet con el juego normal es que se produce un ligero retraso de apenas un segundo desde que presionamos el botón hasta que aparece la flecha en pantalla, pero se tarda poco en acostumbrarse.

Una vez terminado el duelo, el juego ofrece la oportunidad de "chatear" con nuestros rivales, una opción que también tiene su morbo. Lola, nuestra rival, nos preguntó "who are you?", y entonces se disparó la imaginación del grupo: "¡Pon latin lover!", "pídele el teléfono", "pregúntale de dónde es"... Es lo que le faltaba a «ChuChu Rocket!» para convencernos del todo. ¡De estas charlas van a salir más parejas que de "Gran Hermano"!

Así es una partida on-line a «ChuChu Rocket!», uno de los juegos más divertidos que hemos probado. ¡Ahora os toca a vosotros salir a cazar estos ratones!

"La idea de los puzzles de este tipo es picarte con más gente, sin importar los gráficos"
Miguel

"A mí me gustan los juegos en los que se enfrentan varios jugadores. Te encierras un fin de semana en casa y te lo pasas genial"
Lidia

Conclusiones después de la gran "batalla"

REVISTA OFICIAL DREAMCAST: ¿Qué os ha parecido el juego? ¿Os ha molado o no?
MIGUEL: Sí, además es de los juegos que me gustan, tipo «Tetris».
BEATRIZ: Es divertido, y además tiene un poco de inteligencia.
NAHUEL: Y un poco lioso también. Te pierdes y acabas...
LIDIA: Sí, ¿dónde está la flecha? ¿cuál es la mía?
NAHUEL: Sí, divertido sí que es. De todas formas, a mí no es el tipo de juegos que me molan. Para ser Dreamcast, parece un juego de las primeras consolas.
R.O.D.: Es que la idea de los puzzles de este tipo es picarte con más gente, sin importar los gráficos.
MIGUEL: Sí, eso sí, pica que no veas.
NAHUEL: Para jugar cuatro personas es la bomba.
R.O.D.: Y ahora que se va a poder on-line con gente de otros países, se supone que va ser lo más.
NAHUEL: Sí mola, porque yo por ejemplo tengo familia en Argentina. Lo único malo es el retraso, que va un poco despacio.
MIGUEL: ¡Ah, sí! tardan en salir las flechas un poquito.
R.O.D.: Ya, pero eso es inevitable. Ocurre también al jugar on-line con un PC.
NAHUEL: ¿Y te puedes hacer un bono de Internet con Dreamcast?
R.O.D.: No, pagas el precio de una llamada local.
R.O.D.: Y qué preferís, ¿jugar con amigos o con gente que no conocéis?
MIGUEL: Yo con colegas.
TODOS: Sí, con amigos.
LIDIA: Mola mucho más. Te picas mucho más.
MIGUEL: Entre colegas pueden insultarse el uno a otro. Aquí te dicen que seas educado.
R.O.D.: Ya, pero eso no sabemos si va a ser posible. A ver quién controla lo que dice la gente cuando se conecte. ¿Conocíais algún juego on-line de PC?
BEATRIZ: «Unreal».
LIDIA: «Quake».
R.O.D.: Sí, precisamente han anunciado que va a salir «Quake III» para Dreamcast. Y «Half-Life» también.
NAHUEL: Yo jugué a «The Need for Speed» por Internet, pero tampoco era un juego muy bueno.
LIDIA: A mí lo que me gusta son juegos en los que se puedan enfrentar varios jugadores. Te juntas en una casa un fin de semana y te lo pasas genial.
NAHUEL: Yo la consola la veo más para jugar solo por las noches, cuando no tienes que hacer nada. Cuando estoy con gente no solemos ni conectarla. Aventuras gráficas, por ejemplo, cuando no tengo sueño.
BEATRIZ: Pero es un buen recurso que esté en red si no tienes gente con la que jugar.
R.O.D.: Además, también va a haber juegos on-line para que los jugadores avancen en grupo, juegos de rol.
LIDIA: ¡Lo mejor está por venir!

misión a marte

Houston, tenemos un problema... ¡Aquí hay algo vivo!

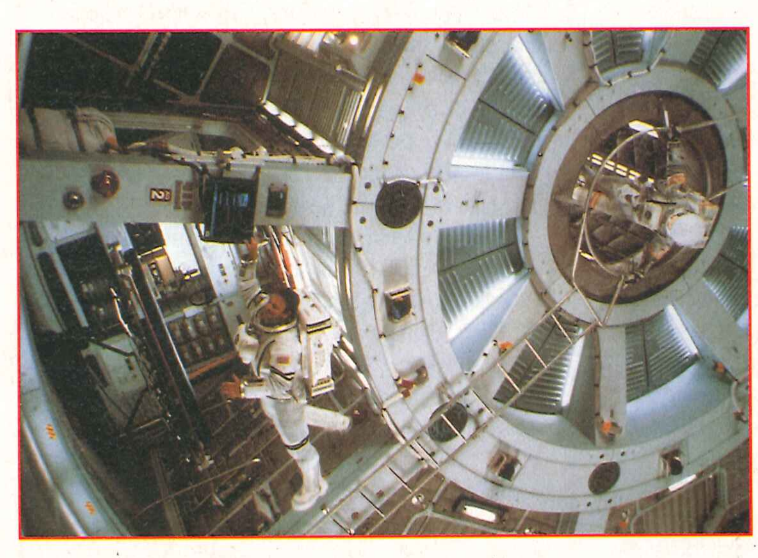
El director Brian de Palma se va a llevar la ídem en los próximos meses con esta interesante superproducción, que nos revelará la historia de los astronautas de la misión "Mars Recovery", enviada por la NASA a Marte. Todo les irá bien hasta que descubran que quizá no han sido ellos los primeros en llegar al planeta rojo.

Para que os hagáis una idea de la envergadura del proyecto, os contaremos que para conseguir el decorado de la superficie marciana se esculpieron dos millones de metros cuadrados de terreno en las dunas del desierto de Vancouver. Después se cubrieron con miles de kilos de hormigón proyectado (un tipo de hormigón que se puede pulverizar y retirar fácilmente); y por ultimo, se utilizaron mangueras de incendios para pintar toda la superficie, rociándola con pintura ecológica de color rojo Marte a base de látex.

Como veis, os productores no escatimaron gastos para conseguir que ésta sea la película de ciencia-ficción más creíble de la historia.

Estreno: 12 de Mayo

Internet: http://movies.go.com/m2m/





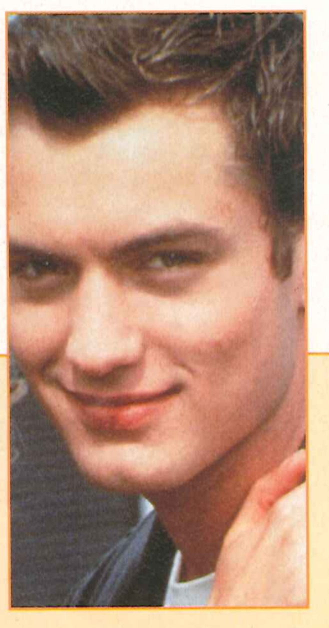
Franka Potente es la actriz alemana que da vida a Lola, y la verdad que hace honor a su apellido, porque esta chica tiene unas piernas prodigiosas. Con ellas se marca carreras de obstáculos, sprints y alguna que otra contrarreloj de cuidado en este torbellino de película que firma Tom Tykwer.

En la cinta, la protagonista se enfrenta a veinte frenéticos minutos en los que "nada más" debe salvar la vida de su novio y recuperar el dinero que éste ha perdido en un descuido. Para conseguirlo, debe recorrer las calles de Berlín a tumba abierta, corriendo lo más rápido que le permitan sus "potentes" piernas. Desde luego, el resultado final promete lo suyo con este guión tan curioso.

Estreno: 19 de Mayo

Internet: www.spe.sony.com/classics/runlolarun





Con los ojos del corazón

Hay sucesos que marcan nuestras vidas...

Una historia tierna y llena de humanidad es la que nos propone esta película, que gira en torno a Danny, un joven con unas tremendas ganas de vivir y totalmente positivo (nunca "negatifo", que diría Van Gaal), que contagia a todos los que le rodean. Cuando era pequeño ayudó a su padre, médico retirado, en el nacimiento de Anna. Maravillado por ese milagro, se hizo una promesa: "Cuando sea mayor me casaré con ella". La vida da muchas vueltas, pero Danny no cejará en su empeño de cumplir lo que aquel día prometió.

Estreno: 19 de Mayo

Internet: www.musicfromanotherroom.com

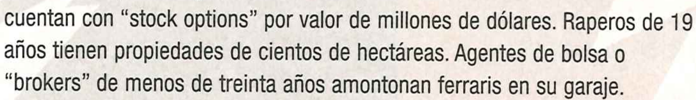
DVD



Los lanzamientos en DVD ya se pueden contar por cientos. Ahora podremos disfrutar en casa, con toda la calidad de imagen y sonido que este formato puede ofrecer, de algunos clásicos del cine como son: "Hechizo de luna" y "El ultimo tango en París" (con la escena de la mantequilla y todo).

Más actual es la peli "A primera vista", una historia basada en un hecho real que está protagonizada por Val Kilmer y Mira Sorvino.

El Informador



Toma nota de cómo puedes hacerte rico

Durante la pasada década de los 90, el numero de nuevos ricos alcanzó en Estados Unidos unas proporciones estremecedoras. Actualmente, uno de cada treinta y séis norteamericanos en edad laboral entra dentro de la categoría de millonarios (personas que poseen al menos un millón de dólares en bienes o efectivo), y lo mejor de todo es que la cifra sigue subiendo.

Muchachos que acaban de dejar el instituto y que dominan la informática, prosperan de forma instantánea. Secretarias de 20 años que trabajan en Microsoft cuentan con "stock options" por valor de millones de dólares. Raperos de 19 años tienen propiedades de cientos de hectáreas. Agentes de bolsa o "brokers" de menos de treinta años amontonan ferraris en su garaje.

Para dar vida en la película a algunos protagonistas de este autentico boom, que preocupa, y mucho, a la administración americana, se ha elegido a un plantel de actores novatos, con excepciones de lujo como Ben Affleck.

Ambientada en el entramado financiero de Wall Street, veremos lo que ocurre con un grupo de jóvenes codiciosos y sin escrúpulos, que se dedican a vender acciones de dudoso valor a los inocentes inversores, a cambio de comisiones con las que engordar sus ya abultadas cuentas corrientes.

Estreno: 5 de Mayo

Internet: www.boilermovie.com



Felicia´s Journey
Viaje hacia ninguna parte

El ilustre Bob Hoskins y Elaine Cassidy son los principales protagonistas de esta historia, que cuenta las peripecias de una chica que cruza el trozo de mar que separa Irlanda de Inglaterra con lo puesto, para comunicarle a su amante que está embarazada.

Sólo sabe que se fue a trabajar como peón en una fabrica, pero desconoce el nombre de la misma. A partir de aquí, se irá relacionando con diversos personajes, que la causarán un dolor que ella nunca hubiera deseado.

Un precioso drama intimista que a veces vienen bien para despejar un poco la mente de tantos tiros y explosiones. Ideal para cuando quieras invitar al cine, y quedar bien con esa chica que tanto te gusta.

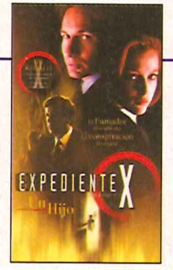
Estreno: Primeros de Mayo

Internet: www.feliciasjourney-movie.com



ALQUILERVÍDEO







20th Century Fox se ha empeñado en que no nos aburramos en casa, y nos propone tres excelentes estrenos en vídeo para todos los gustos.

En "Stargate SG1. Los hijos de los dioses", la acción se sitúa un año después de lo ocurrido en la primera arte. Por la puerta de las estrellas, que quedó abierta entonces, empiezan a cruzar alienígenas hostiles con muy malas intenciones.

"Expediente X" viene a cubrir el ansia por los fenómenos paranormales de la legión de seguidores de esta popular serie.

El plato fuerte, sin embargo, corresponde a la ultima aventura del incorregible seductor llamado Bond... James Bond, interpretado por Pierce Brosnan: "El mundo nunca es suficiente". La película mantiene la tradición del personaje, que seducirá a un moderado numero de espectaculares bellezas, se arreglará el nudo de la corbata incluso bajo el agua, y arriesgará el físico en trepidantes escenas de acción.

Por su parte, Manga Films saca al mercado "Tenchi-Muyo", la aventura de un policía galáctico que se enfrenta a todo tipo de peligros en los dos volúmenes de que consta la entrega completa. También aparece en escena el tercer capítulo de la serie "Lamu: la pequeña extraterrestre".



Vengaboys

The Platinum Album



"Vengaboys" es un grupo compuesto por Kim y Denice, dos chicas impresionantes, y dos chicos llamados York y Roy, que están encantados con ellas. Se conocieron en el verano del 96, en una fiesta ilegal en una playa de Ibiza, sin importarles sus diversos orígenes: York es de Holanda, Kim de Brasil, Denice de Budapest, y Roy de Trinidad. Aquella noche conocieron también a dos Dj's, que poco después empezaron a producir la música para las canciones del grupo.

La muestra de esta fusión racial y de gente con pocos prejuicios está en su nuevo álbum. El primer single, "Kiss", tiene una fuerza asombrosa.

Internet: www.vengaboys.com

Malanga

Ta'trancao



"Malanga" nació hace tres años después de la unión de cuatro músicos con experiencias muy diferentes. Ahora, este cuarteto sudamericano acaba de aterrizar en España con su fusión de estilos, y ya ha formado un lío de cuidado con el marcado acento latino de sus canciones.

Con su nuevo single, "Déjala", que sirve como presentación de un álbum arrollador, en el que abundan las historias realistas de la calle, y sobre todo las crónicas de amor entre chicos y chicas.

OBK antropop

El dúo "OBK" saltó a la fama en 1991, y tras una temporada sin noticias de ellos, vuelve para demostrar que siguen en plena forma con un álbum que recorre los mejores momentos de su carrera, e incluye también dos temas inéditos.

Están dispuestos a demostrar su afán innovador y consagrarse como el grupo de música electrónica más importante de habla hispana, acercándose a nuevos e innovadores ritmos "dance". De momento, su single "Tú sigue así" ya suena en las discotecas de toda España.

N'SYNC

No Strings Attached

El nombre de este grupo significa "en sincronía", y está formado por la última letra del nombre de cada uno de sus componentes. Recuerdan mucho a "Backstreet Boys" o "Take That", pero los entendidos aseguran que tienen un estilo propio.

"Tearing up my heart" fue su puesta de largo, y en Estados Unidos consiguió ventas superiores a nueve discos de platino (después de noventa semanas en la lista de los más vendidos, todavía continúa en el puesto número treinta y siete).

Ahora vuelven a pegar fuerte con "Bye, Bye, Bye", el primer single de su nuevo trabajo, "No Strings Attached", que se acaba de editar.

La fama del grupo no para de crecer: actuó el pasado diecisiete de Enero en los American Music Awards, donde interpretaron dos de sus nuevos temas (entre ellos el citado "Bye, Bye, Bye"), y también estuvieron en la presentación de los Grammys.

TONI BRAXTON ★ the heat ★



Hace tan solo tres años, una perfecta desconocida cautivó al planeta con una voz singular y un sentimiento único. Era Toni Braxton, apenas una cría a la que ya se comparaba con divas del Rhythm & Blues al estilo de Anita Baker. Cuando Toni demostró que era capaz de vender 10 millones de discos, las comparaciones se quedaron a un lado, y se empezó a hablar de una artista nueva con personalidad propia. Babyface produjo su primer disco, y ahora trabaja de nuevo con Toni para asumir el "reto del segundo álbum".

Aparte de la música, Braxton también suele ser preguntada por su carrera como actriz. Virtudes no le faltan para ello: la revista People la cita como una de las mujeres mas hermosas del mundo. Braxton ha declarado en alguna ocasión que no la importaría hacer sus pinitos en el mundo del cine, pero que por ahora se quiere centrar en la promoción de su ultimo trabajo, "The Heat", que acaba de salir al mercado y atesora una calidad increíble.

Cámaras digitales de Samsung

Las cámaras del futuro

Samsung apuesta fuerte en el campo de las cámaras digitales con dos nuevos modelos que, por la sencillez de uso de sus variadas funciones y sus reducidas dimensiones, van a convertirse en unas herramientas muy útiles y casi indispensables para los fotógrafos aficionados de nuestros días.

Tienen un diseño compacto y unas dimensiones muy reducidas, lo que las hace muy cómodas y manejables. Entre sus múltiples características, ofrecen una resolución de 850.000 pixels, y también salida de vídeo (NTSC y PAL). Vienen equipadas con un panel TFT-LCD de 1.8", tarjeta de memoria de 4 MB ampliable en slot SmartMedia, una batería recargable y flash incorporado de serie, entre otros accesorios. Además se ofrece la opción de un adaptador de tarjeta SmartMedia para grabar en floppy para PC o MAC.

El modelo más avanzado incluye además un modo "multidisparo", que permite realizar desde 4 hasta 16 imágenes múltiples, con un intervalo de disparos de entre 1 y 5 segundos.

Mod.: SDC-80 y SDC-100

Más información: www.samsung.es



Equipo Audio-DVD de Panasonic

Toda la magia del cine en casa

El equipo SC-DV 150 de Panasonic se convierte en un importante sistema multimedia dispuesto a hacer las delicias de todos los aficionados a la buena música y al buen cine. Incorpora un cambiador de 5 DVD/CD, con decodificador Dolby Digital. La potencia total Dolby Pro logic de 320W, unida a los altavoces central/surround que incorpora, le convierten en el equipo ideal para disfrutar en casa todas las prestaciones que nos ofrece el cine más espectacular.

Gracias a su Procesador Digital de Sonido multicanal, el sonido de nuestras películas (o de nuestros CDs) adquiere una nueva dimensión. Es como estar en el cine sin salir de casa.

Mod.: Panasonic SC-DV 150



Teléfono-MP3 de Samsung

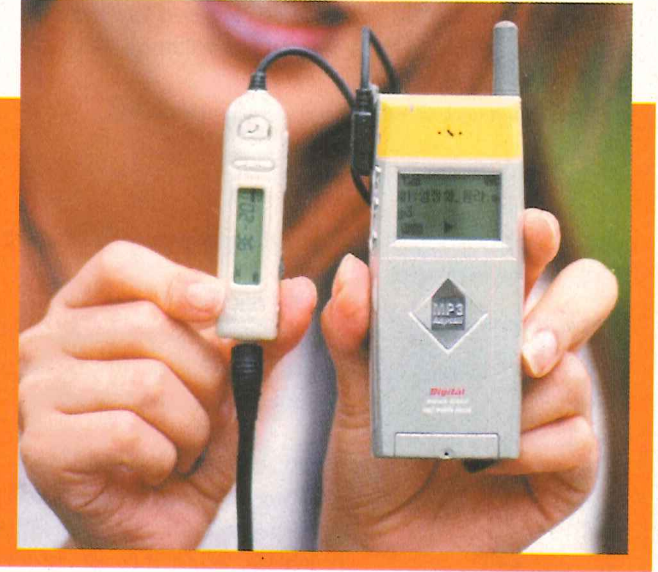
Un dos en uno de lo más práctico

Siguiendo con su particular estilo de crear aparatos que conjuguen distintas posibilidades, Samsung nos ofrece un teléfono móvil de última generación, pequeño, muy delgado y ligero, y con función de reproductor MP3.

Con él, podemos descargarnos de Internet música de elevada calidad, gracias al chip de memoria "flash" que lleva incorporado. Y con sólo apretar un botón, también podremos contestar a una llamada de teléfono, o también realizarla, por supuesto. La batería estándar proporciona 160 minutos de conversación continua, y 11 horas de reproducción musical.

Mod.: SPH-M2100

Más información: www.samsung.es



Wave Protector para teléfono móvil

Protégete de las malas ondas

Llevamos un tiempo escuchando noticias sobre la peligrosidad de las ondas electromagnéticas que producen los teléfonos móviles, que se puede ver aumentada por la cercanía del aparato al cerebro.

La compañía Spiffy Accesorios acaba de poner a la venta un pequeño dispositivo que absorbe las ondas nocivas para el organismo que producen este tipo de teléfonos. Su poder de absorción infrarroja evita que la temperatura del cuerpo humano aumente, haciendo que se mantenga dentro de los niveles normales.

Mod.: "Wave Protector"

Más información: Tfno.: 902 15 76 39

KENWOOD CARAUDIO

CONVIERTE EL COCHE EN TU DISCOTECA PARTICULAR



¿Qué es mejor, dejarlo o llevárselo? Hablamos del panel frontal de la radio del coche, y ahora Kenwood soluciona este dilema con el "D-MASK+", que es un panel rotatorio automático que esconde la radio en el salpicadero. Lo incorporan los nuevos modelos de la marca, que llevan también pantalla multicolor, silenciador telefónico, radio con señal limpia y control remoto.

Información: www.kenwood.es

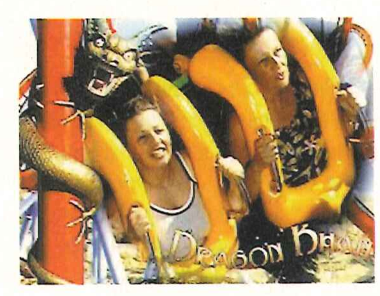






OCIO

Parques de atracciones





Ahora que llega la Primavera, es la época ideal para disfrutar al aire libre. ¿Qué te parece la idea de visitar un parque de atracciones? Aquí tienes los mejores de toda España.

PARQUES ACUÁTICOS

"Guadalpark Sevilla" y "Aquopolis Madrid" son los mayores parques acuáticos de Europa. El de Madrid, en concreto es el tercero del mundo con una extensión de 15 hectáreas (150.000 metros cuadrados).

- http://www.guadalpark.es
- http://server.ddnet.es/ACUATICOS/aquopolis-madrid

PARQUES TEMÁTICOS

• ISLA MÁGICA.

No te pierdas el "Jaguar", una montaña rusa suspendida en el aire.

- http://www.islamagica.es/



• PORT AVENTURA.

Es uno de los espacios temáticos más alucinantes del mundo. Ya nos contarás.

- http://www.portaventura.es/

PARQUES DE ATRACCIONES

El Parque de atracciones de Madrid y el de Zaragoza cuentan con todo lo que se necesita para pasar un día viviendo las emociones más fuertes.

- http://www.parquedeatracciones.es
- http://www.atraczara.com

MAGIA

David Copperfield



David Copperfield, el gigante de la magia de nuestra era, vuelve a Barcelona para presentar su show mas espectacular, con un final que se anuncia realmente alucinante. Trece personas del publico, elegidas al azar, desaparecerán de un soplo, y algunas reaparecerán a kilómetros de distancia. Además, Copperfield volará por encima del público con una espectadora en sus brazos.

- **VENTA DE ENTRADAS:**
  Centros de El Corte Inglés, Hipercor y Tiendas Corty.
  Por teléfono: 902 40 02 22.
- **PRECIOS:**
  Platea: 16.400 ptas. / 13.400 ptas.
  Grada: Desde 11.800 ptas. a 4.200 ptas.
- **PALAU SANT JORDI (BARCELONA)**
  Viernes, 26 de Mayo a las 23 h.
  Sábado, 27 de Mayo a las 19'30 h. y a las 23 h.
  Domingo, 28 de Mayo a las 20'30 h.
- http://www.dcopperfield.com

CONCIERTO

Seguridad Social

Desde 1982, la banda liderada por José Manuel ha llegado a conquistar públicos tan dispares como el francés, el alemán o, por supuesto, el español. Incluso en los EEUU consiguieron que los habitantes de Los Ángeles se sintieran identificados con su música, repleta de mestizaje y energía. El pasado de Seguridad Social dejó claro que el punk podía tener características propias, y unirse a otros estilos para obtener uno propio. El resultado han sido himnos tan conocidos como "Chiquilla" o "Quiero tener tu presencia". Ahora empiezan una gira por todo el territorio español.

- Madrid. **Barrio de Aluche, 27 de mayo**
- La Coruña. **Carballo, 2 de junio**
- Málaga. **Las Lagunas, 4 de junio**
- Madrid. **El Escorial, 9 de junio**
- Zaragoza. **La Muela, 16 de junio**
- Valencia. **Alzira, 22 de junio**

CONCIERTO

M-Clan

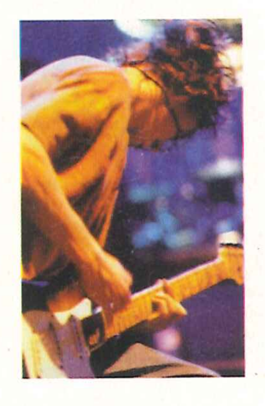


M-CLAN son unos rockeros hasta la médula que nacieron en Murcia. Tienen influencias del rock 'n' roll en general, en especial de Led Zepellin y Black Crowes. En sus conciertos usan una fórmula infalible: caña a tope, guitarreo de calidad y mucha energía.

- Madrid. **Parque Ferial Juan Carlos I, 21 de Mayo**
- Alicante. **21 de Junio**
- Murcia. **San Javier, 23 de Junio**

CONCIERTO

Pearl Jam



Pearl Jam se formó en 1990 en Seattle por dos ex-componentes de "Mother Love Bone" (Stone Gossard y Jeff Ament) y un surfero de San Francisco (Eddie Vedder), a los que se añadió posteriormente Mike McReady. Han grabado varios discos, con los que se han consagrado como una de las mejores bandas de Rock de los 90.

- Barcelona. **Palau Sant Jordi, 25 de mayo**
- Precio: **4.000 ptas**

QUE NO TE FALTE NINGUNO

COLECCIONA LA REVISTA OFICIAL DESDE EL NÚMERO 1



Nº1 ENERO

SOUL CALIBUR. Los primeros bombazos: Sonic Adventure, Shadow Man, WorldWide Soccer, Crazy Taxi y Virtua Striker 2. Guía completa: Blue Stinger.

CD: Toy Commander Christmas Edition, F-1 World Grand Prix, Snow Surfers y Suzuki Alstare.



Nº2 FEBRERO

VIRTUA STRIKER 2. Nuevos éxitos: Resident Evil 2, NBA 2000 y Zombie Revenge. Reportaje: Shenmue. Guías y trucos: Soul Calibur, The House of the Dead 2 y Sega Rally 2.

CD: WorldWide Soccer, Re-Volt, Deadly Skies, Crazy Taxi y Rayman 2.



Nº3 MARZO

TOMB RAIDER IV. Novedades: Crazy Taxi, Rayman 2, NBA 2000, Zombie Revenge y MDK 2. Guías y Trucos: Virtua Striker 2 y Soul Calibur.

CD: Rayman 2, Street Fighter Alpha 3, Red Dog, Virtua Striker 2, NBA 2000 y Slave Zero.



Nº4 ABRIL

SOUL REAVER. Primer contacto: Resident Evil: Code Veronica. Especial juegos de coches: V-Rally 2, Sega GT, Metrópolis y Spirit of Speed. Guías y Trucos: Crazy Taxi, Shadow Man y Zombie Revenge.

CD: Soul Reaver, MDK 2, Slave Zero, Metropolis, 4 Wheel Thunder...



Nº5 MAYO

V-RALLY 2. Aventuras de acción: Tomb Raider IV, Soul Reaver y Resident Evil 2. Reportajes: Juegos On-line y Tokyo Game Show. Guías y Trucos: Rayman 2 y Shadow Man.

CD: JUEGO COMPLETO GRATIS: Sega Swirl. Demos jugables de Soul Reaver y Rayman 2.

SI QUIERES TENER TUS REVISTAS Y CDs DREAMCAST PERFECTAMENTE ORDENADOS

¡PIDE LOS ARCHIVADORES!



ARCHIVADOR CDs
750 PTAS.

ARCH. REVISTAS
950 PTAS.

OFERTA ESPECIAL
ARCH. REVISTAS + ARCHIVADOR CDs
1.500 PTAS.

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41** ó **902 12 03 42** (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

Suscríbete un año a Revista Oficial Dreamcast™

y consigue un 25% de descuento

12 números ~~11.700~~ por sólo 8.775 Ptas.

ahorrate casi 3.000 Ptas.

Y además

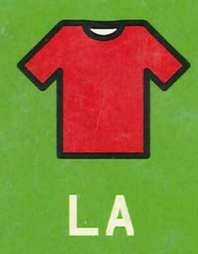
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en tu casa.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- **Por correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- **Por teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- **Por fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- **Por correo electrónico:** en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


ELIGE


LA


MEJOR

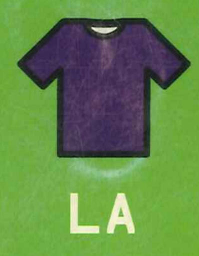

ALINEACIÓN


Y


GANA


ENTRADAS


PARA


LA


COPA


AMÉRICA.


SEGA
Dreamcast